PC – PlayStation – PS2 – Nintendo 64 – Game Boy Color – Dreamcast y mucho más...

Año II - Nº 14

Sólo 375 Ptas.

2,25 €

Juegos & Cía.



¡DE REGALO!

Memory Game

32 CARTAS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS

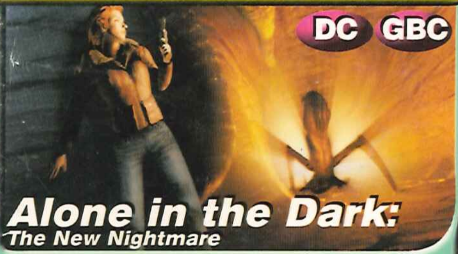
Reportaje

GBA y Game Cube



Así serán las nuevas máquinas de Nintendo

Reportaje PSX PC DC GBC



Alone in the Dark: The New Nightmare

Miedo a la oscuridad

Test N64



¡Pikachu, di patata!

TOMB RAIDER CHRONICLES

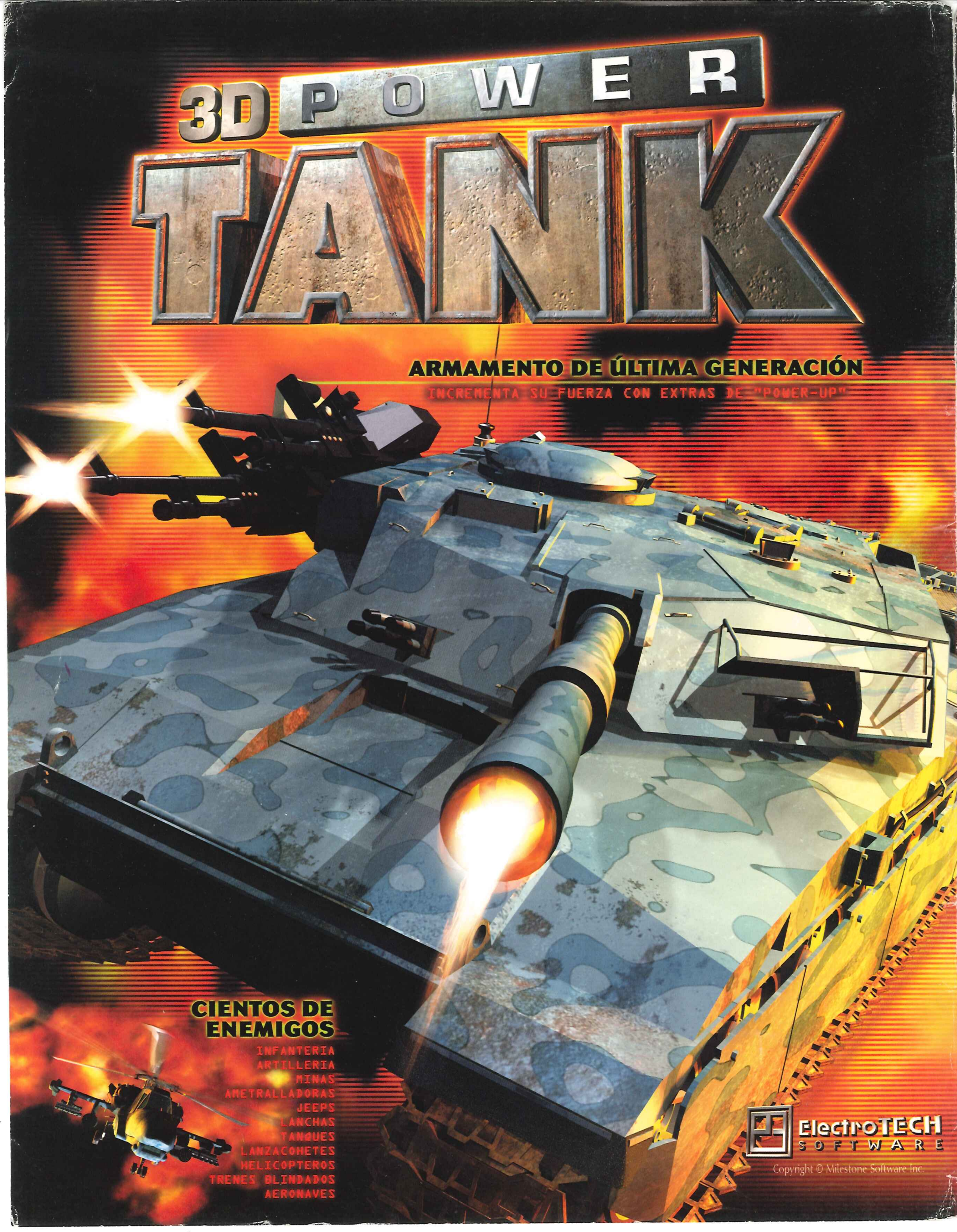
LA NUEVA AVENTURA DE LARA CROFT

8424094810031 00014

Especial Trucos DIABLO II

Solución completa, consejos y trucos

Todos los trucos para tus juegos favoritos


3D POWER
TANK
ARMAMENTO DE ÚLTIMA GENERACIÓN
INCREMENTA SU FUERZA CON EXTRAS DE "POWER-UP"
CIENTOS DE ENEMIGOS
INFANTERIA
ARTILLERIA
MINAS
AMETRALLADORAS
JEEPS
LANCHAS
TANQUES
LANZACOHETES
HELICOPTEROS
TRENES BLINDADOS
AERONAVES
ElectroTECH SOFTWARE
Copyright © Milestone Software Inc.



PON ORDEN EN LOS LUGARES
MÁS PELIGROSOS DEL PLANETA
AMETRALLADORA
CAÑON DE PLASMA
CAÑON DE NAPALM
LANZAGRANADAS
LANZACOHETES
LANZACOHETES AUTOGUIADOS
CAÑON MAGNETICO
RAYO LASER
ARMA TOXICA
ARMA MOLECULAR
25 MISIONES
INCLUIDAS 6 POR RED E INTERNET
NEPAL
AFGANISTAN
COLOMBIA
SIBERIA
19 MAPAS
CON AYUDAS Y PISTAS PARA CADA MISION
3D POWER TANK
POWER TANK
MANUAL · TEXTOS · VOCES
CASTELLANO
ElectroTECH
RESERVA TU EJEMPLAR
2.995
PC · CD-ROM
FX INTERACTIVE
www.fxplanet.com
Power Tank se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

Juegos & Cía.

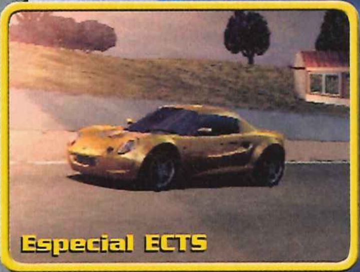
Nº 14

Sumario

Actualidad

Juegos

Trucos



Casi todos los videojuegos del mundo se dan cita en Londres...



Nintendo por fin desvela sus más preciados tesoros. ¡Descúbrelos!



Por si no te has enterado, comienzan los Juegos Olímpicos... ¡a correr!



Velocidad con los autos más alocados del mundo de los dibujos.



El mito de Acclaim viene sobrado de curvas, rectas y tortas.

El que no corre... vuela

El año pasado por estas fechas Sega estaba a punto de estrenar su flamante Dreamcast: Sony aprovechó para enseñar las primeras imágenes de PS2. Un año después, Sony prepara su desembarco al mismo tiempo que Nintendo golpea en la cresta del sector enseñando su GameCube y la colosal Game Boy Advance. Y a todo esto, los usuarios nos miramos anodadados, alucinados, acosados por un baile de modelos y precios que no podrán soportar nuestros endebles bolsillos.

A pesar de todo, el presente nos depara gratas sorpresas como la quinta entrega de «Tomb Raider» con una Lara desaparecida en combate, los *bailoteos* de «Space Channel 5», los *mandobles* de «Dead or Alive 2», el vértigo de «Chase the Express» o la diversión sin límites de «Pokémon Snap». El mañana ya llegará... ¿no os parece?

La redacción

Juegos & Cía. So...

Con los Juegos Olímpicos de Sidney tan cerca, a uno le dan ganas de vestirse de corto y correr la maratón... pero a lo mejor conseguís mejores premios si participáis en nuestros increíbles concursos... ¿no?



Pág. 7

10 Pad PX 2500 de PlayStation



Pág. 83

1 Camiseta exclusiva «Vib Ribbon»

2 Trident Pad Pro para N64



Pág. 84

25 Gorros «PC Fútbol 2000»



Pág. 21

25 Gorras «PC Atletismo 2000»



2 Trident Pad para N64

Pág. 56



Hardware

y Compañía



La chica más en forma de la galaxia. ¡Viva Ulala¡



Sony prueba fortuna con un título de espías... como nosotros. ;)

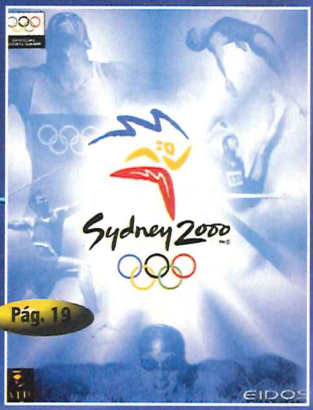


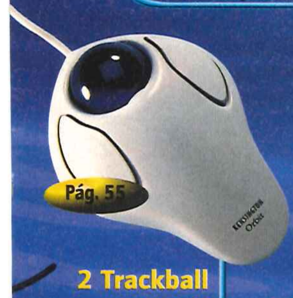
La inteligencia sin control no sirve de nada. Así que... ¡a elegir bien!

rteos


25 Camisetas de la película "El Hombre sin Sombra"
Pág. 81


Pág. 76


5 Juegos «Sidney 2000» para PC
Pág. 19


2 Trackball Orbit para PC
Pág. 55


1 Challenge Pad de PlayStation
Pág. 77

Juega con tu Memory Game

Las tarjetas:
Memory Game consta de 32 tarjetas, dos personajes por cada uno de los 16 diferentes juegos.



Número de Jugadores:
Pueden participar cuantos jugadores deseen, aunque para que las partidas resulten más largas y divertidas lo mejor es que lo hagan un mínimo de dos.

Cómo Jugar:
Se colocan todas las tarjetas boca abajo y uno de los jugadores da la vuelta a dos de ellas. Si ambas tarjetas corresponden al mismo juego, las retira de la mesa y vuelve a repetir la operación. Si las dos nuevas tarjetas no coinciden debe volverlas a poner boca abajo en el mismo lugar en el que estaban y le cede el turno al siguiente jugador. Gana el jugador que reuna más parejas.

IMPORTANTE:
Ten cuidado al cortar las tarjetas para que queden todas iguales, y no se puedan identificar por algún desperfecto.



Bienvenidos al ECTS 2000

Entertainment Computer Trade Show

3 - 5 de Septiembre



Nuestro peor temor se ha confirmado: año tras año y desde hace cuatro, la feria londinense conocida como ECTS va cuesta abajo, con patines y sin frenos. Cada vez hay menos presencia de empresas grandes y eso se nota: ni siquiera Sony puso su tradicional *macro stand* en un evento enfermo de novedades, que cumple su undécimo aniversario y que mira de reojo la alargada sombra de su peor enemigo: el E3 americano.

Lo mejor

Gunman • PC

Muchos de los que asistimos al *stand* de Havas Interactive no pudimos retirar la mirada de un juego llamado «Gun Man». En ese mismo sitio se encontraban maravillas del calibre de «Half Life» para Dreamcast, la expansión de «Diablo II» o el genial «WarCraft III». «Gunman» es una *shooter* de esos que dejan huella... ¡brutal!



Nintendo y sus consolas

Europa ha sido el primer país de occidente en el que Nintendo ha presentado sus dos creaciones más recientes: GameCube y Game Boy Advance, que han demostrado tener suficientes cualidades técnicas para competir con PS2, Dreamcast y XBox. La nueva generación de Game Boy demostró su potencia con títulos del calibre de «Mario Kart Advance» que, dicho sea de paso, obtuvo el premio al mejor juego.



Software Español

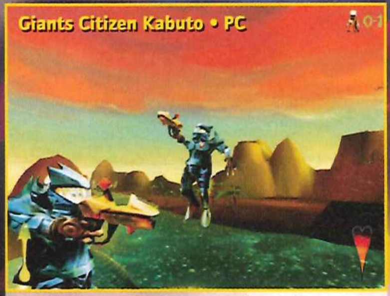
El software español cada vez pisa más fuerte. Prueba de ello es que Dinamic Multimedia contó con un *stand* propio inundado por gran cantidad de interesantes novedades. «Resurrection», «M», «Eurotour Cycling», «Grouch» y el primer título exclusivo para juego Online de la compañía española por excelencia: «La Prisión», con el que pudimos jugar en red con personas que se encontraban en España. Muy, muy bueno...

Un viejo conocido de la feria, «Blade», mostró este año la mejor cara desde que se anunció en 1996. El *stand* de Codemasters –distribuidor en Inglaterra– estuvo muy concurrido gracias a la presencia de esta *bomba* que parece cada vez más cercana. Una auténtica sorpresa vino por parte de Ubi Soft. Con «Pro Rally 2001» le puso las cosas muy complicadas a la impecable conversión de «Colin Mcrae Rally 2.0» para PC. Este título lo está desarrollado un estudio de Barcelona y llegará a las tiendas en Otoño de este año.



Arcades

Una vez más, el género que nos exige poner nuestro cerebro en *modo off* ha contado con gran presencia de títulos, todos ellos de una calidad variada. Y es que casi todos los pudimos ver y jugar en el pasado E3, y pocos han sido novedades exclusivas de esta feria. El primero de la lista que merece la pena comentar es «Gunman», de los chicos de Havas Interactive, que nos dejó literalmente boquiabiertos por la impresionante acción que ponía en nuestras manazas. Este lanzamiento para PC cuenta con un *engine* mejorado de «Half Life» y estará a la venta a finales de año. Hablando de «Half Life»: pudimos verlo en el ECTS a bordo de una flamante Dreamcast, y la verdad es que tenía una pinta mucho más suavizada y trabajada que en PC. Una segunda parte que nos dejó algo inquietos fue «MDK2» para PlayStation 2: era un calquito de la versiones PC y Dreamcast...


Giants Citizen Kabuto • PC


C12 • PSX

También probamos un viejo conocido del E3: «Oni» para la nueva consola de Sony es sensiblemente inferior a lo que podremos ver, algún día, para PC. Eso sí, los arcades más salvajes volvieron a ser los «Max Payne» o «Giant Citizen Kabuto» –estos dos para PC–.

Después vimos un arcade con tintes de rol que mostraba un brillante acabado gráfico: «Rune» nos pondrá la carne de gallina a base de espadazos y hachazos de lo más bárbaros. PlayStation también tendrá sus dosis de acción rápida en «Alien Resurrection», «C12» y un capítulo exclusivo de «Time Crisis». El género de las plataformas también estuvo presente esta edición del año 2000: «Rayman Revolution» nos regala novedades jugables en su edición para PlayStation 2. Rare no paró, y en el *stand* de Nintendo presentó «Banjo Tooie» que tenía una pinta salvaje... como siempre sólo para Nintendo 64. Un viejo conocido hizo acto de presencia en PlayStation –1 y 2–, Dreamcast y Game Boy Color. ¿Su nombre?... «Disney's Dinosaurs», que recoge *como mandan los cánones* ese delicioso pastel de licencia peliculera.

Similares en formas fueron «Spyro: Year of the Dragon» y «Muppet Monster Adventure» para PlayStation y «Kao the Kangoroo» en PC y «Hércules los Viajes Legendarios» para Game Boy Color.

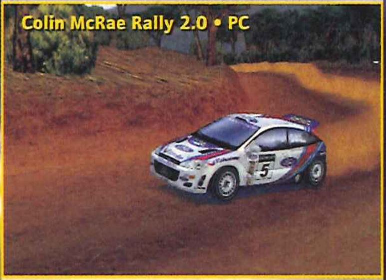

Banjo Tooie • N64


Gunman • PC


Rune • PC

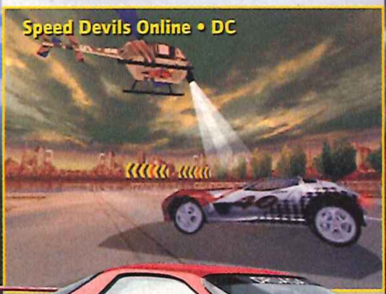
Velocidad

Las mejores curvas no nos las encontraremos en «Dead or Alive 2» sino que tendremos que apurarlas en lanzamientos como «Gran Turismo 2000» para PlayStation 2 que ¡¡¡SÍ!!! demostró que la nueva consola de Sony puede hacer algo más que obtener críticas por la dificultad de programarla. A esta maravilla de Sony le tocó pegarse con la esperada conversión de «Colin Mcrae Rally 2.0», más otro producto completamente *made in Spain* editado por Ubi Soft llamado «Pro Rally 2001», que promete mucho para PC. Segundas, cuartas y hasta quintas partes las encontramos en juegos como «WipeOut Fusion» y «Ridge Racer V» –exclusivos de PS2– «Speed Devils Online» y «POD 2» con opciones multijugador vía internet para Dreamcast. Otros lanzamientos que pasaron por la feria *como si nada* son algunos viejos conocidos como «Formula 1 2000» o «Moto Racer World Tour» para PSOne –así se llamará nuestra vieja y querida PlayStation–, «Super Runabout» para Dreamcast, «Insane» de PC, «Lotus Challenge» para PS2 y PC, «Midnight Club» en PS2, «Smugglers Run» para PS2, «Castrol Honda 2001» de PSX y «Stunt GP» de PS2.


Colin McRae Rally 2.0 • PC


Gran Turismo 2000 • PS2


Pro Rally 2001 • PC


Speed Devils Online • DC



Aventuras RPG


Blade • PC

Este género se vio rodeado de títulos realmente geniales que, desgraciadamente para el ECTS, ya fueron novedad en el E3... salvo nuestro embajador por excelencia: «Blade», que ya cuenta con una etiqueta que no baja de maravilloso según la mayoría de medios allí destacados. Sólo para PC, *at the moment*. Compitiendo en espectacularidad se encontraban la ampliación de «Diablo II» y la tercera parte de otro éxito de Blizzard: «Warcraft III». Dentro del mundo de las consolas, la novedad más destacable fue «Grandia II» que tenía un aspecto inmejorable y, además, con opción para cuatro jugadores al mismo tiempo. Otro clásico de las consolas que pudimos probar *buenamente* fue «Zelda Majora's Mask» para Nintendo 64: estaba tan bonito como en el E3...
Otro clásico de Nintendo tampoco faltó a la undécima edición del ECTS: «Pokémon» con sus versiones *Oro y Plata* para Game Boy Color explotará aún más la fiebre de los bichitos luchadores. ;-)


Pokemon Plata y Oro • GBC


Grandia II • DC

Siguiendo con juegos tipo *cazabichosy hazloslucharhastaquepalmen* pudimos ver «Monster Rancher» de Tecmo para PlayStation. El espectáculo en la consola de Sony continuó con «Dino Crisis 2», y «Legend of Dragoon». Para su hermana mayor, «Dark Cloud» fue lo más digno.

Inteligencia

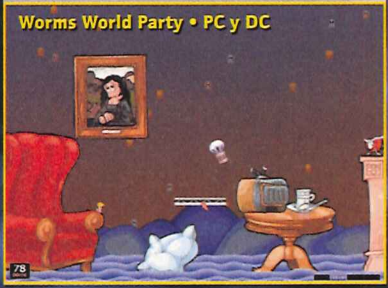
Sony presentó una vez más «Fantavision» con sus versiones para PlayStation y PS2: un desarrollo bonito que, si llegamos a entenderlo, puede divertirnos durante meses. El bichejo ese llamado «Crash Bandicoot» emigra de género, como ya ocurriera con Mario y Sonic, para protagonizar «Crash Bash», un divertido *puzzle* que llama la atención por unas pruebas bastante divertidas. Pero para juego divertido de verdad, «Mr. Driller» de Namco para PSX y Dreamcast que ya causó furor hace unos meses en Japón y que su fecha de salida en España cada día parece más cercana. La tercera parte del juego musical de Codemasters se presenta como la mejor edición de todas las vistas anteriormente ya que cuenta con muchos estilos de música y un *interfaz* muy sencillo... su nombre, como todos sabemos, es «Music 2001» para PlayStation.

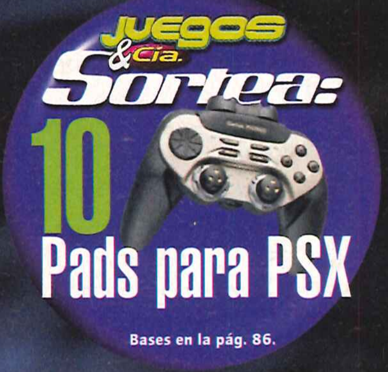

Fantavision • PS2 y PSX

Y el no va más llegó con la incursión de los Pokémon en el género que más nos hace darle al coco: «Pokémon Puzzle League» en Nintendo 64 y «Pokémon Trading Card» para Game Boy Color.


Pokemon Puzzle League • N64

Para finalizar, más diversión con los *gusanos* de Team 17 para PC y Dreamcast que contará con opción *on-line* y triunfará sin ningún tipo de duda.


Worms World Party • PC y DC



Lo peor

¿Estamos locos?

Con el título de «Hooligans Storm over Europe» nos convertiremos en unos descerebrados de esos que se beben hasta el agua de los floreros. A los que lo han programado les parecerá gracioso, pero desarrollos como este no hacen sino aumentar la pésima imagen que los videojuegos tienen entre un amplio sector de la población. Deleznable.

Dreamcast merece más

En este número lo hemos comentado pero también nos lo encontramos en la feria. «Arcatera» tendrá una versión Dreamcast y mostró el mismo triste aspecto. Si ya de por si el juego es decepcionante en PC, echarle un vistazo en Dreamcast es como beber aceite de ricino... ¡malo, malo!



Desaprovechadas

Hemos visto durante toda la feria cómo muchos juegos desaprovechaban la potencia de las nuevas plataformas. Es el caso del juego oficial de la película "Dinosaurios" de Disney para PS2, «Oni», también para PS2 o «Gianluca Vialli's Premiership Manager» en PC... Con esto no queremos criticar que sean aburridos –alguno de ellos hasta es divertido– pero estamos convencidos de que las máquinas que los vean llegar van a taparse los ojos horrorizadas por la mala manera con que desaprovechan su potencial técnico.



Desaparecidas en combate

Ya lo hemos comentado al principio: el ECTS va cada vez a peor por la falta de novedades y presencia de las grandes. Salvo Nintendo y algunas pocas más, el ECTS no cuenta con el mismo bombo y platillo que el grandioso E3... y eso se nota.
Este año ha sido Eidos y Sega pero ¿cuáles serán las que falten el año que viene?

También...



Dinasty Warriors en PS2

Desarrollado por KOEI para PlayStation 2, «Dinasty Warriors» es un *beat'em-up* que nos ha hecho soltar una lagrimita de emoción. Muchos personajes en pantalla y una apariencia de lo más *japo-medieval de tó la vida.*

Disney musical...

Con el rimbombante nombre de «Jungle Book Groove Party», Sony Computer ha recogido la licencia de El Libro de la Selva en un juego musical que se apunta a la moda creada por «Beat Mania». El juego sigue a rajatabla el guión de la película y nos encontraremos con las clásicas canciones de ese film de 1967. La jugabilidad y diversión se basa en pulsar la dirección y los botones que aparezcan en pantalla muy al estilo «Parrapa the Rapper».

Quake y Unreal rompen

En la feria hubo varios anuncios y rumores. El primero de ellos llegó por parte de Epic que ha confirmado el desarrollo de una versión para Dreamcast de su éxito «Unreal Tournament»... esperemos que por lo menos el modo *on-line* sea *on-line* de verdad –no como en PlayStation 2–. Sobre «Quake III Arena» se comentó que podría ser programado para la consola de Sony... no sabemos si esto es verdad o si alguien tiene muchas ganas de que esto se produzca.

Microsoft se hace con Peter Molineux

La compañía de Bill Gates no va de farol con XBox y está haciendo todo lo posible para que su consola empiece a vender antes de que esté en la calle. Para ello, además de anunciar un *hardware* de ensueño, se ha hecho con los servicios de uno de los mejores programadores del mundo: Peter Molineux creó hace mucho tiempo esa maravilla de juego llamado «Populous» y después de abandonar Bullfrog, fundó una empresa cosa llamada Lion Heart que es la responsable de «Black & White» para PC y Dreamcast. Con esta compra, Molineux será el encargado de supervisar todo el software que desarrolle Microsoft para su consola XBox... además de crear otros muchos productos originales. XBox huele a éxito... ¿no os parece? Por cierto, Peter Molineux es el del centro.



Estrategia

Aunque no fue de lo mejorcito de la feria, sí debemos comentar que los soldaditos favoritos de la redacción vuelven a las consolas en «Cannon Fodder» para Game Boy: 70 niveles y una jugabilidad *a prueba de bombas*.
Otro simulador de creación y gestión de pizzerías aterriza en PC con un título llamado «Pizza Connection 2»: hampa, artes culinarios y el buen hacer de negociante serán vitales para conseguir que nuestro restaurante *eche p'alante*. En cuestión de estrategia pura y dura «Gunlock» fue uno de los lanzamientos más reseñables: con 40 misiones que ponen los pelos de punta, este título para PC estará a la venta en Otoño de este mismo año. «Black & White» tuvo sus corrrespondientes versiones para PlayStation y PC, que serán distribuidas en España por Acclaim y Electronic Arts respectivamente. Terminamos con la segunda entrega del juego de estrategia por excelencia «Z2» para PC está cada día más cerca.


Pizza Connection 2 • PC


Gunlock • PC

Deportivos

Nintendo a lo «Virtua Tennis» nos deleitó con una jugabilidad colosal con «Mario Tennis» para Nintendo 64. Todos sus personajes conocidos se visten de corto y nos enamorarán seguro. «Carl Lewis Athletics 2000» llevará a Game Boy Color unas olimpiadas muy interesantes: gráficos bonitos y diversión garantizada... o eso promete al menos. Los aficionados al billar contarán con «Pro Pool» un divertido juego también para la portátil de Nintendo. Llegando al tema interesante –léase fútbol– estarán a la venta dentro de muy poquito «Esto es Fútbol 2», «Gianluca Vialli´s Premiership Manager» y «Manager de Liga 2001»... todos ellos para PlayStation.




Mario Tennis • N64


Esto es Fútbol 2 • PSX

Lucha


Tekken Tag Tournament • PS2

El género de la lucha contó con pocas novedades y que casi todas las habíamos visto en el pasado E3. «Dead or Alive 2 Hardcore» para PlayStation 2 dejó claro que es el mejor juego de lucha del momento. Versión con más novedades que las vistas en Dreamcast, hizo sombra al juego de Namco «Tekken Tag Tournament», que también estuvo presente en el ECTS. Hablando de este juego, sólo podemos decir que es una maravilla pero, por ahora, no nos ofrece nada nuevo, nuevo. Otro más que apareció en el E3 fue «Street Fighter EX3» para la nueva consola de Sony. Ryu & Cía. en un título que no sorprende por su apartado visual pero que sí divierte nada más echar la primera partida: y es que las apariencias engañan y no hay que fiarse de nada. ¡Arrr yu ken!




Dead or Alive 2 Hardcore (PS2)

Simuladores

Casi nada destacable salvo varios juegos para PC. En PlayStation 2 tenemos «Dropship» que es un híbrido entre acción y simulador que presenta naves futuristas en entornos tridimensionales muy trabajados.
En PC nos hemos encontrado con un juego muy similar a «Toy Commander» de Dreamcast y su nombre es «Airfix». Cuenta con aviones de la segunda guerra mundial y el escenario del campo de batalla será una casa virtual. La fecha de salida estimada para este título ronda el mes de Octubre.
Grandes títulos para PC que ya pudimos ver en el E3: «Typhon EF2000» de Rage, «Combat Flight Simulator II» de Microsoft y «B-17 II The Mighty Eighty» de Microprose.

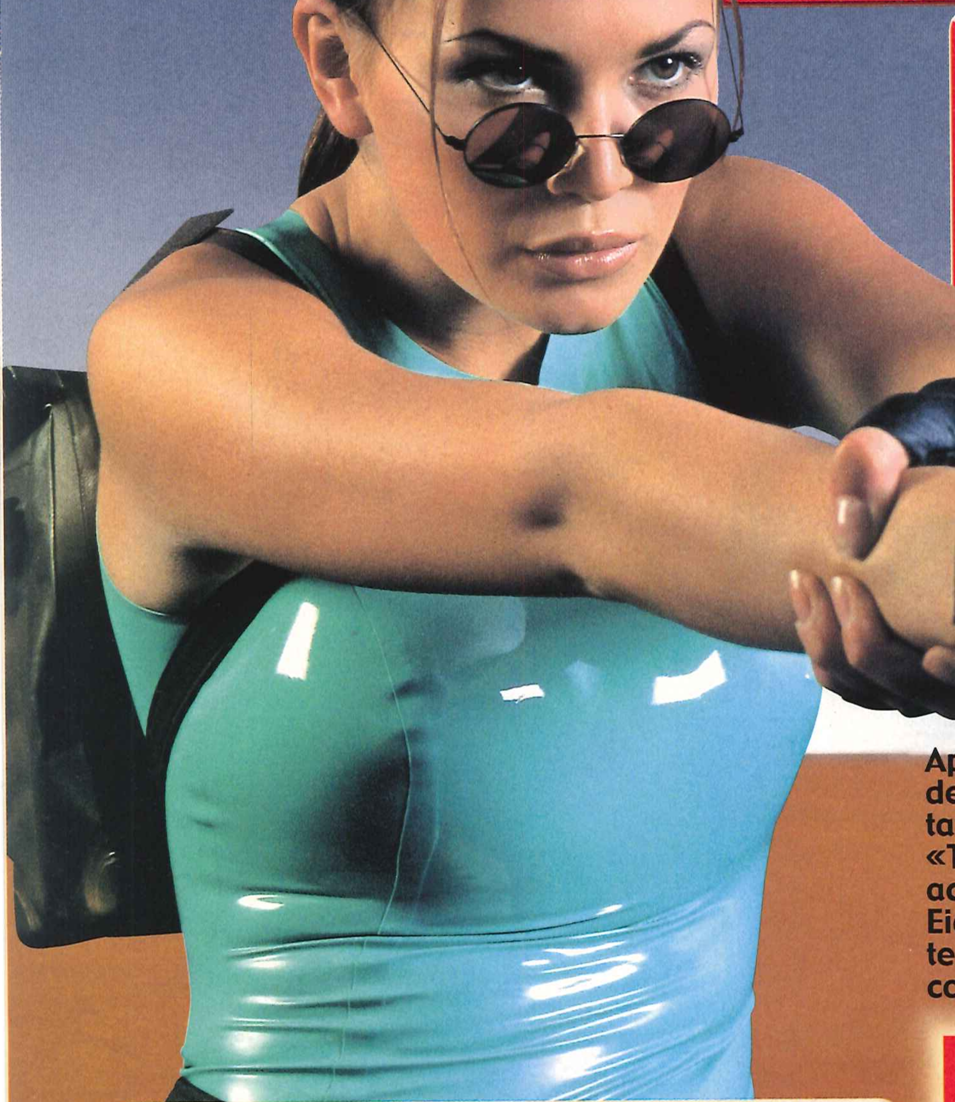

Dropship • PS2

Hardware

El apartado de hardware se vio inundado por presentaciones que nos infunden esperanza para creer que el sector de los videojuegos se encuentra en un fantástico momento. Nintendo presentó GameCube y Game Boy Advance –que ya hemos comentado en este mismo número de juegos & Cía.– como sus apuestas de futuro más firmes. Microsoft no sorprendió mostrando las mismas *demos* de siempre aunque, por lo menos, nos quedamos *flipados* volviéndolas a ver.
En cuestión de tarjetas 3D la lucha se volvió a dar entre las dos grandes de los *chipsets* 3D. Nvidia presentó una nueva GeForce que costará 100.000 pesetas –Guillemot se ha negado a distribuirla en España por su alto precio– y por parte de 3dfx, la Voodoo 5 6000. ¡Más madera, es la guerra–. La nota graciosa y peculiar la puso Nintendo con la presencia de un modelo especial de su consola de 64 bits llamada Pokémon Nintendo 64... ¡Pika, Pikachu!


Los colores chillones, el Pikachu gigante y la Pokéball son las notas más llamativas.


Wacky Races ™
(LOS AUTOS LOCOS)
TOTALMENTE EN CASTELLANO
Wacky Races
PC CD ROM
INFOGRAMES
Wacky Races
PlayStation
PAL
INFOGRAMES
PlayStation
Nintendo
Wacky Races
GAME BOY COLOR
INFOGRAMES
LICENSED BY Nintendo
ONLY FOR GAME BOY COLOR
Wacky Races
Dreamcast
INFOGRAMES
Distribuido por:
INFOGRAMES
España
LA CARRERA MAS LOCA
JAMAS VISTA
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC CD ROM
PlayStation




¿La coleta de Lara no es cada vez más larga?


Este uniforme de camuflaje –SAS– es una de las novedades del juego...


Otra nueva habilidad: equilibrismo sobre cuerda rígida...


En Irlanda, Lara solo cuenta con 17 añitos...


El modo de juego cambia sensiblemente en la fase del rascacielos.

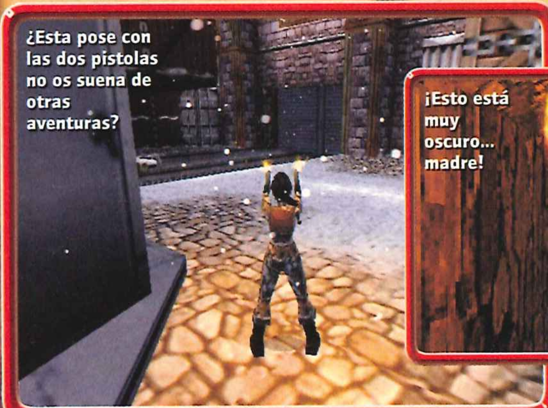
TO RAI CHRO

Apenas éramos capaces de escuchar los tambores de un nuevo «Tomb Raider» acercarse... pero al final Eidos ha decidido terminar con la saga tal y como hoy la conocemos.

Un repaso a

Lara Croft es un nombre conocido por todos. Es la palabra más mentada en el sector en los últimos años y parece que tiene las papeletas para ser, de nuevo, comidilla para lo que queda de año. ¿Porqué tanta espectación ante este nuevo capítulo? Tal y como muchos imaginaron, Eidos ha decidido no *tirarse* toda la vida realizando clónicos de su primer «Tomb Raider» porque es consciente de que tarde o temprano tendrá que pagar por tanto autoplagio. Las opciones eran claras: o se la jugaban y concebían un título radicalmente distinto a los anteriores –lo que les ocuparía más de un año y no podrían llegar a la cita del 2000–, o la transición se debía materializar poco a poco, tacita a tacita. El primer método era peligroso porque podía provocar el rechazo en la masa de *fans* de Lara, mientras que el segundo iba dándonos pistas sobre el camino que iba a seguir la serie. Por lo tanto, esta quinta entrega de las aventuras de Lara es más de lo mismo pero con ciertos aires


¡Cuántos recuerdos quedan de Larita!


¿Esta pose con las dos pistolas no os suena de otras aventuras?

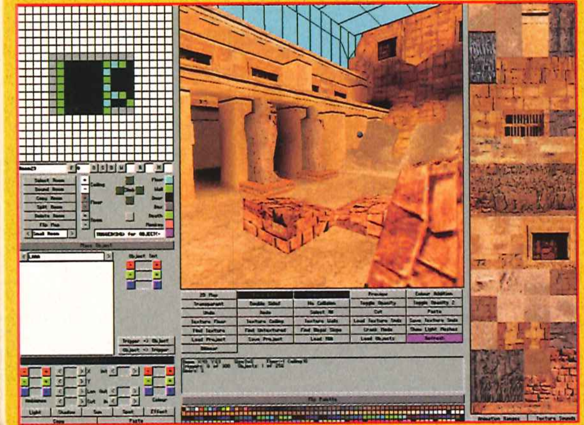

¡Esto está muy oscuro... madre!

Editor de niveles

Sólo versión PC

Como gracia final, Eidos va a incluir con «Tomb Raider Chronicles» un editor de niveles para materializar todos esos escenarios sobre los que hemos querido ver pegar saltos a nuestra heroína favorita.

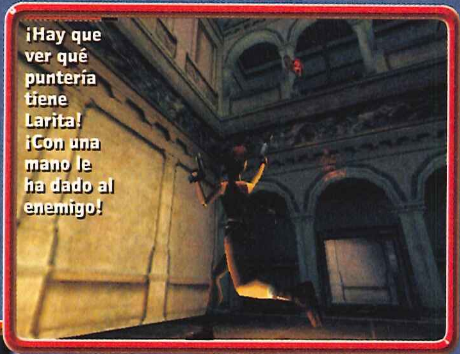
Es de suponer que a partir de este momento internet se llenará de fases donde los más colgados de la saga «Tomb Raider» podrán decidir qué objetivos debe completar Lara, como esconder piedras preciosas en la mediana de la carretera de La Coruña en plena hora punta o atravesar un desfiladero de diez kilómetros de profundidad usando un frágil hilo de costura. Evidentemente, esta jugada de Eidos da a entender que dan por zanjadas todas las herramientas que han utilizado durante cinco prolíficos años y que, a partir de ahora, la saga y el personaje dan un vuelco espectacular. Mientras llega ese momento, podemos diseñar en nuestra casa «Tomb Raider 6: The Fly of Berenjena Pitón».







¿Fue así como Lara desapareció? ¿Cayendo al vacío?



¡Hay que ver qué puntería tiene Larita! ¡Con una mano le ha dado al enemigo!





PC, PSX y Dremacast verán llegar a Lara estas Navidades...



Lara Croft mantiene ese movimiento lateral con pistolas y a lo loco *made in Tomb Raider*.

MB DER ICLES

vida de Lara

renovadores.
De todos modos, si descartamos el *engine* gráfico –que tiene todos los indicios de ser idéntico al visto en *The Last Revelation*–, lo más destacado de este *Chronicles* es, sin duda, el argumento...
Aquí reside parte del encanto de esta nueva aventura ya que Eidos lo va a utilizar para *tenernos en ascuas* del mismo modo que lo hacen las telenovelas sudamericanas.
La acción de «Tomb Raider Chronicles» se inicia unos pocos días después de finalizar *The Last Revelation*. Hasta aquí todo normal... ¿Pero qué ocurriría si os decimos que nadie sabe nada de Lara y que la dan por desaparecida? Cuando empecemos a jugar con esta quinta parte la señorita Croft estará en paradero desconocido, perdida o... ¿tal vez muerta?
Así que tras la misa en su memoria, algunos de los asistentes se irán a la mansión de la familia Croft y, a través de sus objetos personales, recordarán todas sus aventuras.
Así que empezaremos la historia asustados de pensar que nuestra Lara, Larita, se nos ha ido para siempre... ¿Pero será así realmente? ¿Habrá muerto?
La acción se desarrolla en cuatro escenarios: la ciudad de Roma y una pequeña isla irlandesa –con un modo de juego idéntico al del resto de títulos de la saga–, un U-Boat alemán que posee una ambientación *a lo Expediente-X* y, finalmente, un rascacielos inexpugnable donde Lara Croft se convierte en *una especie* de Solid Snake: debe ocultarse para no ser descubierta. ¿Qué os parece?

José Luis



PSX sigue con sus pixels como garbanzos... ¡lógico!



Nuevo modelito para la campaña Otoño-Invierno del 2000. ¿Acaso Lara va a concursar en Gran Hermano?



A Lara le gusta Matrix

Lo que nos faltaba por ver: Lara Croft vestida como si fuera uno de los personajes de la película "Matrix". El caso es que Neo ha debido hacerle mucha gracia y se pondrá esas gafitas negras y los auriculares con micrófono en las fases donde más desapercibida tenga que pasar. Es decir, en el rascacielos.





TOMB RAIDER

La nueva generación



Core Design *ha dado carpetazo* a la saga más exitosa de la historia y ya piensa en la nueva generación de máquinas que debe acoger lo que será la evolución obligada de «Tomb Raider».
Lo cierto es que Lara Croft sale de las cinco primeras entregas desaparecida en combate y no sabemos muy bien en qué estado llegará a PlayStation 2 y XBox, que son las plataformas que, por el momento, han reclamado su presencia.
Para empezar, Core Design quiere cambiar por completo el tipo de juego: no es que quiera cargarse los saltos de Lara así, por las buenas, sino que ha decidido incluir elementos mucho más complejos que nos obliguen a utilizar mayores dosis de estrategia e inteligencia en cada aventura. ¿Cómo se consigue eso? Muy sencillo. Una de las fases de «Tomb Raider Chronicles» –la del rascacielos– ya incluye el *modo de juego sigiloso*, donde Lara se tiene que internar para no ser descubierta en un complejo tecnológico infranqueable. Evidentemente Eidos no ha inventado la pólvora, ni le ha hecho *pum* la cabeza de tanto pensar, pero es cierto que cada vez son más los desarrollos que mezclan distintos géneros para hacer más variadas las partidas.
De todos modos, el golpe de gracia nos lo van a pegar con la versión de PS2, donde «Tomb Raider *Comosellame*» disfrutará de increíbles opciones *on-line*: podremos descargarnos las fases a la consola a medida que las completemos... o según las terminen los programadores.
Esta revolucionaria manera de jugar tiene la ventaja de que el argumento avanza según los designios de los jugadores, llegando incluso a vivir aventuras que duren meses o, incluso, años.
Lo que parece cada vez más claro es que Eidos está muy interesada en que Lara Croft aparezca en XBox porque como máquina ofrece toda la potencia necesaria para poner en prácticas las ideas que va a acompañar los nuevos episodios de Larita Croft.





NINTENDO C

Nintendo ha vuelto a golpear en el corazón de la industria con dos revelaciones que volverán locos a los incondicionales de la casa: Game Boy Advance y GameCube son el futuro inmediato de la empresa de los Pokémon, Mario, Zelda y compañía. Son las dos apuestas que quieren acabar con el reinado de Sony...

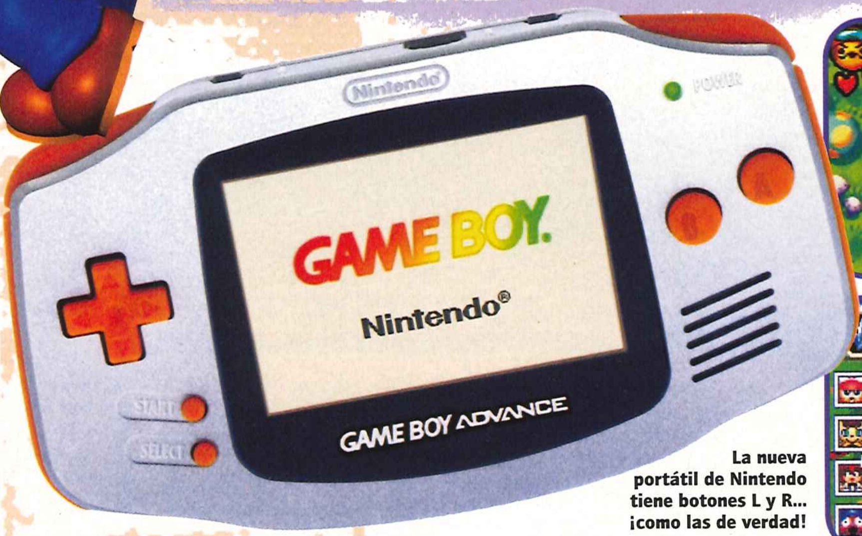
Móvil GBC



«Pokémon Crystal» es el nombre del juego diseñado por Nintendo para aprovechar las posibilidades que ofrece este *kit de conexión* entre una Game Boy Color y un teléfono móvil. Hasta aquí, las buenas noticias.
Las malas llegan cuando nos enteramos de la imposibilidad tecnológica que sufre la red española de telefonía móvil para trasmitir datos a una velocidad digna que nos permita jugar *on-line* con dicho *Pokecartucho* sin problemas.
En caso de que fuera posible, la última y más alucinante versión jugable de Pokémon podría llegar a España. ¿cuándo será eso?







La nueva portátil de Nintendo tiene botones L y R... ¡como las de verdad!



Kuru Kuru Kururin



All Star Racing



Mario Kart



Pinobee Quest of Heart

Game Boy Advance

Once años despues del lanzamiento de la primera Game Boy, Nintendo anuncia que su tercera generación lleva el espíritu de Super Nintendo.

Si hacemos una encuesta entre los jugones de verdad, entre los que devoran cualquier cosa que les caiga entre las manos, la aparición de Game Boy Advance es de las mejores noticias que nunca han recibido.
Tal vez porque su salto tecnológico supone, en esta ocasión ,equipararse a consolas que han sobrevivido con nosotros hasta hace pocos años.
Efectivamente, lo que maravilla de la tercera generación de Game Boy es su parecido con Super Nintendo, paraíso terrenal de las 2D, los *modos 7* –distorsiones y deformaciones de *sprites*–, las músicas *cañeras* y los infinitos planos de *scroll*.
Ese vendaval de nostalgia debe ser el principal motor de ilusiones que está moviendo la nueva creación portátil de Nintendo, que no llegará a España hasta el próximo verano del 2001, en un lanzamiento conjunto para los mercados europeo y americano.
Por el momento, sólo hemos podido jugar con cuatro títulos –que tenéis a la derecha–, en el pasado ECTS celebrado en Londres y la impresión es absolutamente increíble. Más resolución de pantalla, mejor contraste, muchísimos más colores, más canales de sonido, potencia tecnológica para aburrir y compatibilidad total con los desarrollos de Game boy y Game Boy Color. ¿Algo más?
Pues sí, que los programadores de todo el mundo están poniéndose manos a la obra y se están encontrando con que el lenguaje de programación de GBA es muy sencillo de manejar. ¡todo son buenas noticias!

José Luis



Combinación perfecta

Nintendo se lo ha pensado mejor y, en vez de gastar esfuerzos en un futuro para desarrollar accesorios que permitan la comunicación entre una Game Boy Advance y una Nintendo GameCube, se *han currado* una cable *link* que, conectado al puerto de los *pads*, permite el acceso a curiosas posibilidades. Una, ver los juegos de Game Boy Advance en un televisor. Otra, visualizar en la pantalla de GBA menús personales de juegos de GameCube –p.e. tácticas en un título deportivo– y, finalmente, realizar partidas multijugador usando la GameCube como servidor.



Especificaciones Técnicas

Nombre:	Game Boy Advance
Dimensiones:	82x144,5x24,5 mm.
Pantalla:	LCD TFT Color
Dimensiones Pantalla:	40,8x61,2 mm
Resolución:	240x160
Num. colores:	32.000
Procesador (CPU):	32 bit RISC
Sonido:	Altavoces Conexión para cascos
Pilas:	2 pilas alcalinas AA
Autonomía:	20 horas
Formato:	Cartucho
Capacidad:	Máx. 256 MBits
Precio:	Aprox. 168.000 ptas.
Fecha Lanzamiento:	Julio 2001

Novedades Nintendo 64

MARIO TENNIS

Simplemente alucinante y espectacular: la creación de Nintendo –que no se había metido en serio en el charco del tenis desde hace lustros– rezuma jugabilidad al más puro estilo explosivo del «Virtua Tennis» de DC pero salvando las diferencias gráficas y de concepto. Aquí los Mario, Luigi, Donkey Kong y Kirby se hinchan a boleas mientras la princesa Daisy, con las fuerzas justas, nos mata a *raquetazos* mágicos. Las Navidades será la fecha propicia para su llegada en Nintendo 64 y debe convertirse en un éxito rotundo. "Tenis es tenis", que decía Bujadin... ¿o no era así?



CONTRAATACA



Nintendo GameCube

Dolphin ha dejado de existir y deja paso a la *consola cubo,* un ingenio demoledor con formato de CD totalmente exclusivo y modem para internet...

Dolphin era un bonito nombre para un proyecto que, desde el principio, estaba destinado a llamarse de otro modo. Ya lo hizo la compañía de Mario con Nintendo 64, cuyo apodo técnico fue durante años *Project Reality* –Proyecto Realidad–. Ahora, su nueva creación toma el nombre de la forma de la máquina: GameCube es la evidencia de que Nintendo *se ha dejado de gaitas* y, lejos de buscar estilizados diseños con miras al salón de casa, ha buscado la funcionalidad sobre todas las cosas. La tapa del CD está arriba, como en las lavadoreas, las conexiones de los *pads* al frente y los disipadores de temperatura en los laterales.

¿Pero qué hay dentro de la GameCube? ¿es un proyecto fiable capaz de competir con Dreamcast, PS2 o XBOX?

Pues todo parece indicar que sí, que su poder tecnológico no tiene nada que envidiar a los otros monstruos que se va a encontrar el año que viene cuando vea la luz en Japón.

Pero lo más curioso del anuncio del lanzamiento de GameCube es el hincapié que ha hecho Nintendo en afirmar que su nueva máquina será mucho más sencilla de programar que Nintendo 64. Y es que después de tres años y medio viviendo en nuestro país, Nintendo 64 ha demostrado en muy pocas ocasiones que su potencial técnico es realmente superior al de otros sistemas mucho más antiguos. Léase PlayStation.

Pero a lo que no ha renunciado Nintendo es a fabricar su consola desarrollando un formato de juegos propio. Tiene un lector de discos, pero de un tamaño inferior: 8 cm. de diámetro y una capacidad de 1,5 Gb. Ya podemos soñar con músicas *nintenderas* con calidad CD y juegos *dialogados* de principio a fin. Como buena apuesta de futuro, tendrá módem para juegos *on-line* y acceso a internet, salidas de vídeo analógicas y digitales, amén de dos puertos para Digi Card donde podemos salvar nuestras partidas. ¿Precio y fecha?: una incógnita.

José Luis



Este disco es cuatro cm. más pequeño que los convencionales aunque tiene una capacidad de 1,5 Gb.


El puerto para las tarjetas de memoria nos recuerda a PlayStation.



El módem de GameCube se coloca en la parte inferior de la consola.









Especificaciones Técnicas

Nombre:	Nintendo gamecube
Dimensiones:	150x110x161 mm
CPU:	IBM power pc "gekko"
Velocidad:	405 MHz
Efectos gráficos en tiempo real:	si
Resolución:	640x480
Polígonos/seg.:	6 a 12 Millones
Comunicaciones:	puertos serie (2) puerto paralelo
Sonido:	16 bits dsp
Formato:	CD-ROM
Tamaño:	8 cm diametro
Capacidad:	1,5 gb
Precio:	sin confirmar
Fecha Lanzamiento:	finales 2001

Novedades Nintendo 64



MARIO PARTY 2

Fue tan buena la cogida que tuvo la primera parte que nintendo no se lo ha pensado dos veces y retorna con un cartucho exacto en planteamientos pero que cambia algunas pruebas y mini-juegos. De nuevo, asisten al acto de «Mario Party 2» toda la cohorte de *famosetes* de la casa con el único fin de reunir a su alrededor al mayor número de colegas: Mario, Luigi, Kirby, Donkey Kong, Koopa, Tod... Esta nueva entrega sigue destinada a las reuniones familiares donde gusta reunirse alrededor de una consola y cuatro *pads*.





THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

La aclamada continuación de «The Legend of Zelda» de Nintendo 64 que apareciera hace casi dos años –en España–, retorna con el mismo *engine* gráfico a sus espaldas pero variando con alegría el argumento y poniendo todos los textos de pantalla en un perfecto castellano. Lo que sí parece claro es que tras el anuncio de Nintendo GameCube, este segundo cartucho de *Zelda* será el último en pasear por las tripas de Nintendo 64. Aunque parezcan pocas dos entregas, son más que las recibidas por Super Nintendo en sus seis años de vida hispana.





Reportaje

LLega PSone

Sony lava la cara de su PlayStation y, de paso, le cambia el nombre para que no nos hagamos líos con los *unos* y los *doses* de la primera y segunda generación. La reina del mambo se maquilla...



No parece ser un aire lo que le ha dado a Sony en la cabeza cuando ha concebido esta nueva versión de su hardware más exitoso. Al revés, no hace más que seguir la senda abierta por oras compañías a lo largo de la historia que han culminado las rutilantes carreras de sus consolas con maquillajes más o menos afortunados.

Por quedarnos dentro de la era moderna, tanto Sega como Nintendo han recurrido a este método para preparar de una manera digna la jubilación del algunas de sus máquinas más famosas. NES, Master System, Mega Drive y Super Nintendo tuvieron que ver aligeradas de



Atrás quedaron los tiempos de los conectores RGB, RCA y S-VHS en PSX, sólo queda la salida AV/RGB/RF y un conector circular *distinto al de toda la vida.*



Los puertos de los pads y las Memory Card siguen intactos... debe ser porque las buenas ideas no hay que cambiarlas.

carga sus carrocerías, poniendo de un lado y quitando de otro para hacer que la cosa, a pesar de su éxito, mantuviera la rentabilidad. Obviamente, en el cambio siempre salíamos ganando en el precio –que se reducía sensiblemente– o comprando por el mismo precio que la consola un par o tres de juegos clásicos: un *Mario* o un *Sonic*.

Y llegamos al año 2000, y Sony da rienda suelta a su imaginación estilizando las formas de su Playstation en beneficio de la nueva generación. Y es que quién siga hablando de PlayStation será porque la fuerza de la costumbre le obligue y no porque lo haga con corrección: a partir de ahora hay que llamar al pan PSone, y al vino PS2. Por desgracia, la nueva PSone costará lo mismo que la PlayStation de toda la vida a pesar de que en el cambio vamos a perder algunos detalles... y ganar otros importantes.

Para empezar las conexiones se han visto reducidas a la mínima expresión: salida AV/RF y alimentación con un nuevo estandar circular exclusiva de la nueva máquina –es parecido al de Mega Drive o Super Nintendo–. Eso sí, QUE QUEDE CLARO: los juegos de PlayStation funcionarán PERFECTAMENTE con la nueva versión del *hardware* y se pondrán a la venta, a lo largo del 2001, un par de accesorios revolucionarios: una pantalla LCD y una conexión para móviles.

En fin, un motivo más para gastar dinerito...

José Luis



La pantalla LCD para PSOne no tiene fecha, pero según Sony, el año 2001 puede ser un buen momento para lanzarla.

Última hora PS2

De Octubre a Noviembre

A pesar de que Sony había anunciado la llegada de su nueva consola para el 26 de Octubre, lo cierto es que por culpa de la demanda de consolas que hay en Japón –¿?–, se han visto obligados a retrasar el evento hasta el 24 de Noviembre. un *mesecito* después que los más impaciente verán como una eternidad.

Listas de espera

Para dar cobertura a toda la demanda que Sony prevee para estas Navidades, se ha puesto en marcha un sistema de listas de espera mediante las que cualquier usuarios que quiera puede reservar su consola antes del lanzamiento.

Previsiones

Para cuando finalice el presente año fiscal –de Sony– deben haberse vendido, al menos, 10.000.000 de PS2 en todo el mundo. De las cuales 3.000.000 se habrán *jalado* en Japón desde que el pasado mes de Marzo la nueva máquina se pusiera a la venta. Según esas mismas cuentas de Sony, el territorio español debe consumir en la presente campaña de Navidad la nada despreciable cantidad de 360.000 consolas. ¡Suerte!



Primeros juegos

Curiosamente no hay lista de lanzamientos oficial por parte de ninguna compañía licenciataria: Ubi Soft, Electronic Arts, Eidos, Acclaim o Infogrames parecen dispuestas a esperar hasta el último día para descubrir sus cartas. A pesar de esta situación, sólo Sony se ha aventurado a dar algunos nombres que tienen asegurada su presencia el primer día junto con la máquina. Son tres: «Ridge Racer V», «Tekken Tag Tournament» y «Fantavision». Del resto de títulos vistos en el E3 de Los Angeles, o en el ECTS de Londres, sólo sabemos que siguen trabajando en ellos a marchas forzadas para que estén disponibles cuanto antes, pero sólo el tiempo quitará o dará razones...

¿Cuál es tu preferida?



PS2
74.900 ptas.*
450,2 €
Sin juego

*A la venta el 24 de Noviembre. Precio recomendado por SCE



Dreamcast
29.900 ptas.
179,7 €
Chu Chu Rocket!



Nintendo 64
14.990 ptas.
90,1 €
Sin juego



PSOne
19.900 ptas.
119,6 €
Sin juego



Game Boy Color
12.990 ptas.
78 €
Sin juego



LA COLECCIÓN DE TUS HÉROES FAVORITOS
¡El mejor precio para que los tengas todos!
ASTÉRIX La Batalla de las Galias
LOS PITUFOS
LUCKY LUKE Siguiendo la pista de los Dalton
ASTÉRIX La Batalla de las Galias
BUGS BUNNY Perdido en el tiempo
¡INDISPENSABLE!
¡YA DISPONIBLES!
INFOGRAMES España
©PEYO. 2000 LICENSED THROUGH I.M.P.S. (BRUSSELS). ©2000 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY/UDERZO. LOONEY TUNES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. © 2000. © 2000 INFOGRAMES © LUCKY COMICS 2000. PLAYSTATION AND 'PLAYSTATON LOGO' ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTENTAINMENT INC.
ABANICO

ALONE IN THE DARK

¡SANTO CIELO! NO VEO TRES EN UN BURRO



Tiene ocho años a sus espaldas, es el *survival horror* por definición y por muchos «Resident Evil» que salgan, nadie podrá quitarle su título de privilegio. Infogrames vuelve con una cuarta parte absolutamente aterradora...

Unos tienen la fama... y otros cardan la lana. Esta frase serviría para definir perfectamente lo ocurrido estos últimos años cuando una compañía, Capcom, se apoderó legítimamente de una idea europea para alumbrar un montón de videojuegos que, clónicamente, se han repetido en nuestras estanterías hasta saturarnos por completo: y es que «Resident Evil», «Dino Crisis» o «Silent Hill» le deben a la saga «Alone in the Dark» todo su éxito.



¡Menos mal que podemos ver lo que hay detrás de esa esquina!

¿Pero qué fue lo que introdujo esta saga en 1992 para producir tal impacto? Pues la cosa fue elemental: había varios puntos de vista de un mismo escenario y, aprovechando esos nuevos encuadres, se generaban situaciones de miedo que hasta ese momento eran impensables. Y es que si lo pensamos bien, el secreto de los *survival horror* reside en ocultar esos escondrijos donde a ciencia cierta hay un enemigo, *zombie* o derivado.

Pero esa nueva manera de mostrar la acción se encontró en el olímpico año 92 con un problema: si la cámara cambiaba, el personaje debía aparecer en pantalla respetando la perspectiva... y con las viejas técnicas 2D los programadores hubieran tenido que realizar un trabajo titánico de diseño.

A pesar de lo poco utilizadas que estaban, Infogrames recurrió a técnicas 3D, muy básicas, para *pintar* al protagonista con polígonos. De esta manera, se produjo el milagro de integrar a personajes y escenarios de naturaleza distinta sin *dar mucho el cante*.

Y llegamos hasta hoy, que debe ser cuando Infogrames se ha dado cuenta de que el filón abierto por ella ha sido *okupado* por otros competidores que, literalmente, se están comiendo las estanterías de medio mundo.

Ahora, la cuarta parte de «Alone in the Dark», apellidada *The New Nightmare*, está a punto de aterrizar sobre todas las plataformas conocidas –PC, Dreamcast, PlayStation y Game Boy Color– con las ideas muy claras.

Y es que los otros juegos de la saga

No hay tiempo para sentarse a tomar el Té...



La saga al completo

ALONE IN THE DARK • PC • 1992



Eran los tiempos del 320x240, de las tarjetas VGA de 256 colores y de los escenarios 2D. Pero en un movimiento genial, Infogrames nos regaló personajes *cuasi 3D* con unos prehistóricos polígonos sin texturas dentro de unos decorados planos y en los que podíamos interactuar. Además, para más INRI del primer «Resident Evil», la acción transcurre en una mansión llena de *zombies* y muertos vivientes. Fue un éxito rotundo.



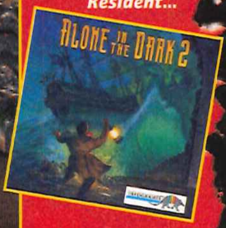
ALONE IN THE DARK 2 JACK IS BACK PC/PSX• 1993/96

Continuación natural del clásico al que no le mejoraron muchas cosas. La idea seguía intacta, el motor gráfico no varió lo más mínimo y el modo de juego ni se inmutó. Se mantenían los decorados 2D, la resolución de pantalla, los 256 colores, los polígonos planos y los monstruos por metro cuadrado.

Para darle un poco de *vidilla* a la cosa, la acción se trasladó hasta el océano Pacífico, dentro de un galeón pirata que contenía en su interior el secreto de algún malvado fantasma de los mares del Sur.

El juego, a pesar de los escasos cambios sufridos, mantuvo el espíritu que tanto éxito proporcionó al primer «Alone in the Dark», ya que supuso una completa revolución eso de vivir una aventura desde distintos puntos de vista. Capcom, después, no quiso dejar morir el adelanto técnico creado por Infogrames y lo mejoró en sus *Resident*...



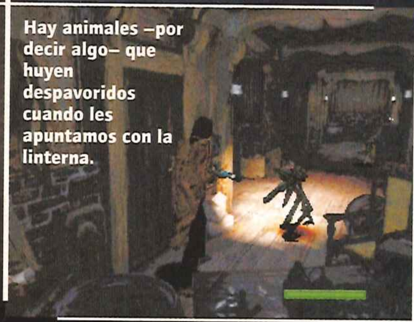


ALONE IN THE DARK 3 • PC • 1994

Concebido como culminación final de la saga a modo de trilogía, la acción se desarrollaba en el lejano Oeste, dentro de un pueblo utilizado por Hollywood para rodar películas. El caso es que en ese lugar se producen hechos asombrosos que tienen a espíritus indios como protagonistas. Evidentemente, detrás de todos los acontecimientos había una mente perturbada que intentaba detener a nuestro héroe. El caso es que para esta culminación Infogrames no cambió mucho el motor gráfico y estilo de juego: se limitó a diseñar personajes y escenarios más complejos, además de introducir como novedad músicas más elaboradas y diálogos dentro de... ¡UN CD-ROM! ¡Toda una novedad!







Hay animales –por decir algo– que huyen despavoridos cuando les apuntamos con la linterna.

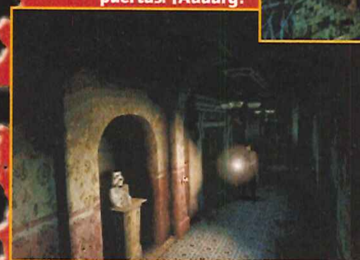


Las catacumbas o grutas parecidas tienen un aspecto poco higiénico.

La linterna del protagonista

Si hay algo justificado dentro del universo de «Alone in the Dark» es, sin duda, el uso de linternas para combatir a la oscuridad. En esta cuarta entrega el protagonista debe amarrarse con firmeza a este objeto y apuntarlo a todos aquellos sitios donde crea que se mueve algo... Además, gracias a las maravillosas 3D, el haz de luz se amolda por completo a los recovecos, columnas, mobiliario y puertas. ¡Aaaarg!









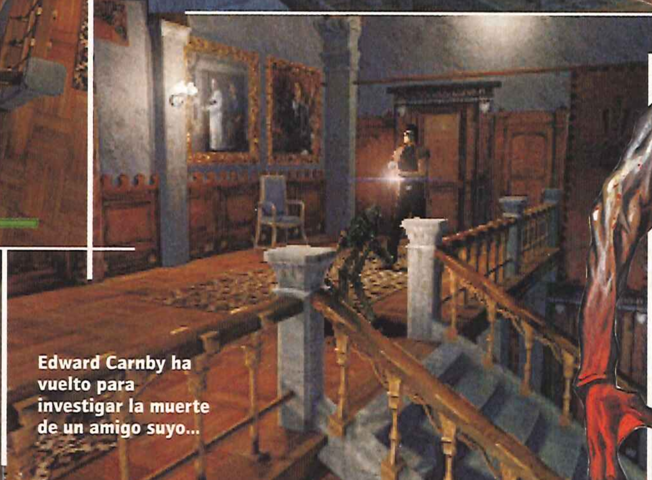
Ese bicho no huye no aunque le aticemos con la linterna en las retinas...



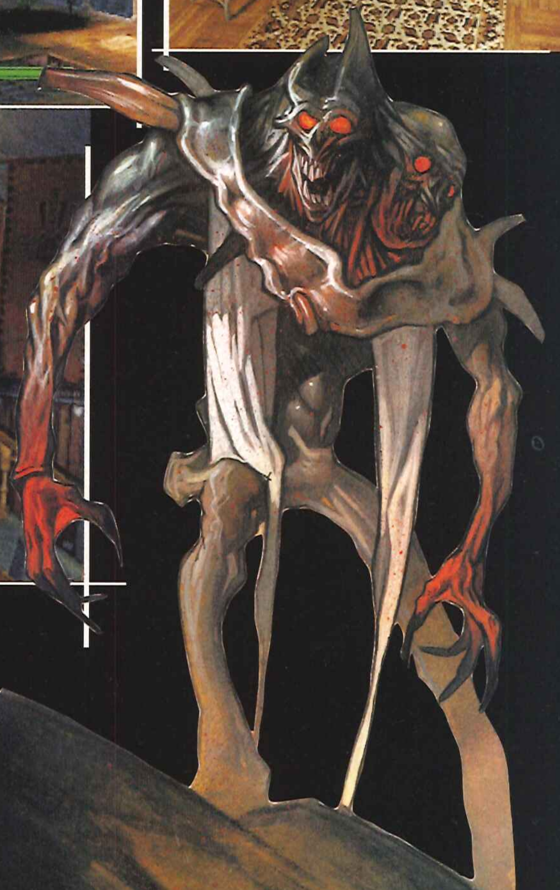
¿Por qué tendrá la linterna encendida si se ve perfectamente?



¡Uy, uy, uy!, esas escaleras están muy empinadas.



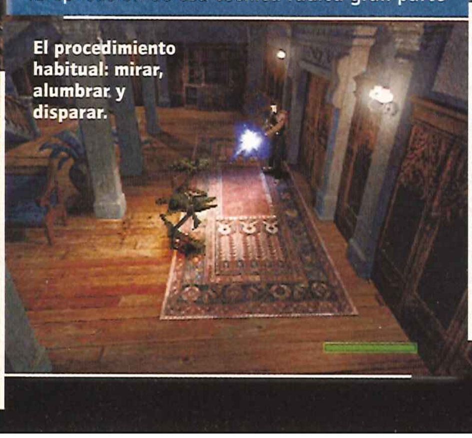
Edward Carnby ha vuelto para investigar la muerte de un amigo suyo...



estaban muy bien pero no podían quedarse allí, replicando impunemente lo que habían inventado en el 92 –cosa que, por supuesto, tenía mucho mérito–. Así que *se han currado* algunos escenarios 3D porque, entre otras cosas, el uso de la linterna necesita amoldarse al trazado de las paredes y columnas para proporcionar una completa sensación de inmersión. Dicho así, parece que el juego tratara sobre submarinos atómicos, pero lo cierto es que en la aplicación de esa técnica radica gran parte del espectáculo. «Alone in the Dark The New Nightmare» entra en la dinámica de dos personajes que, combinadamente, van resolviendo los *puzzles* y descubriendo las claves para encontrar al asesino del mejor amigo de Edward Carnby –protagonista absoluto de los otros tres juegos–.

De la mezcla de los dos estilos nace la dificultad de terminar con una aventura que cree ciegamente en el terror de la oscuridad y que nos va a poner los *pelos como escarpias*. Y es que con un poquito de suerte, estaremos ante el mejor *survival horror* de la historia. Eso sí antes del primer trimestre del 2001 Capcom, o Konami, no han alumbrado una genialidad que revolucione totalmente las bases del género.

José Luis

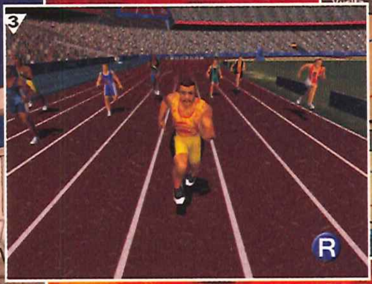


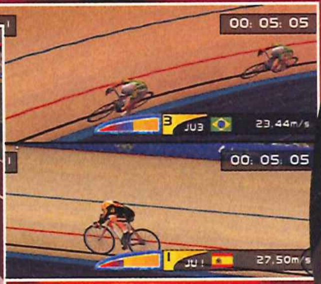
El procedimiento habitual: mirar, alumbrar y disparar.

España se enfrenta a una dura prueba en Sidney 2000: cumplimos 100 años en las olimpiadas y debemos dejar el pabellón bien alto. Si queremos echarle *una manita* al conjunto español desde casa, siempre podemos acudir al ordenador, o consola, para celebrar nuestras olimpiadas particulares.

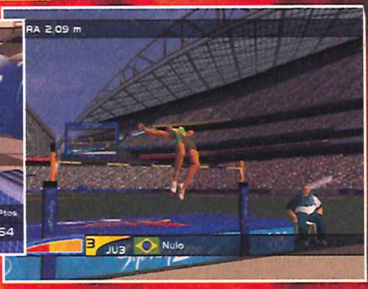
Sydney 2000
¡Que comiencen los juegos!











Sydney 2000
La licencia oficial

Este año quien se ha llevado el gato al agua con el juego oficial de las Olimpiadas ha sido Eidos.

«Sydney 2000» cuenta con tres versiones que se reparten entre PC, Dreamcast y PlayStation y, la verdad, es que son todas exactas en el fondo y en la forma aunque el apartado técnico de PC hace que todo sea más bonito, suave y espectacular. Aceleración 3D que se dice... Aunque los modelos, estadios y demás elementos gráficos son exactos entre ellos, la superior definición que permite el PC consigue que las pruebas resulten más espectaculares aunque, para ser sinceros, «Sydney 2000» no es un juego que rompa gráficamente con todo.



De hecho, es de lo *peorcito* si lo comparamos con el resto de lanzamientos olímpicos.

A la hora de empezar a jugar nos daremos cuenta de que algo extraño está pasando: ¿dónde están la mayor parte de las pruebas? ¿para eso se *gasta la pasta* Eidos en una licencia? ¡Pero si sólo hay doce!

En efecto amigos, no es que estemos habituados a 20.000 eventos a la vez, pero ya que se trata del programa oficial no hubiera estado de más que se *hubieran currado* un par de CD con, al menos, una treintena de pruebas.

«Sydney 2000» para PC es la mejor versión de todas, algo limitada pero con un competidor español llamado «PC Atletismo Extended Edition» que parece mejor acabado técnicamente y con más posibilidades de diversión.

¡Pero no debemos preocuparnos!, porque no será esta la primera licencia/fiasco de la historia.

Nacho





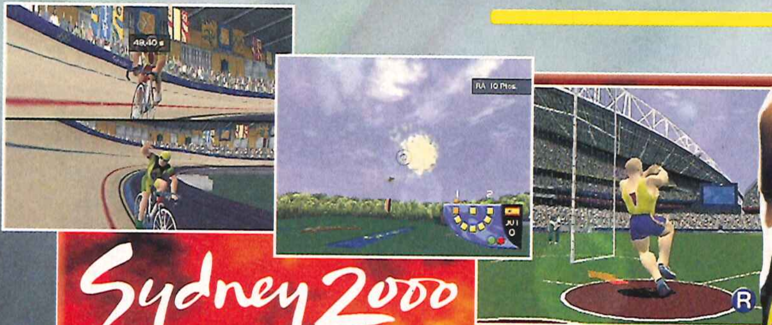
Puntuación

Sydney 2000 — **6.8** Bien alto

Sistema: PC	
Compañía:	Eidos
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: Sí

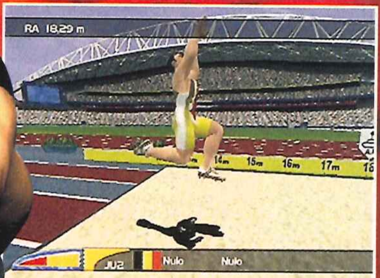
- Es el juego oficial.
- Poco divertido y con escasas pruebas.

DIF SON GRA JUG









Sydney 2000

Mucha máquina para tan poco juego

A medio camino entre la resolución de PC y el modelado gráfico de PlayStation, el juego oficial de las olimpiadas para la consola de Sega no incluye ninguna novedad respecto a las otras versiones y esto no es, precisamente, bueno. Como ocurre con las demás, el apartado visual no es nada del otro mundo aunque cabe destacar la animación de los atletas que sí son bastante mejores que la del entretenido «Virtua Athlete 2K».



Las pruebas tienen muchos altibajos. Mientras algunas son divertidas *–a secas–* las demás resultan lamentablemente tristes. Por ejemplo, cuando nos toca subirnos a la piragua asistiremos asombrados a un nuevo *movimiento* físico. ¿Cómo es posible que sin remar nos quedemos parados en el sitio cuando nos encontramos en medio de una corriente de agua *rapidilla*? Que nos lo expliquen por favor, porque aún no somos capaces de entenderlo.

Otro problemilla que tiene este título es que el sentimiento de competición brilla por su ausencia. Aporrear el mando de Dreamcast nunca ha sido tan soporífero ¡Y mira que es difícil hacer un título de olimpiadas aburrido!, pero Eidos lo ha conseguido y se ha llevado la medalla de oro.

Nacho

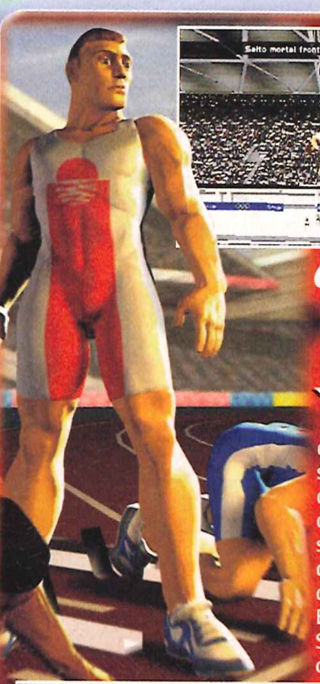
Puntuación

Sydney 2000 — **5.4** Suficiente

DC		
Sistema	Compañía:	Eidos
	Precio:	9.990 Ptas.
	Género: Deportivo	Traducción: Sí

- Las animaciones y algunas pruebas.
- Todo lo demás...

DIF SON GRA JUG





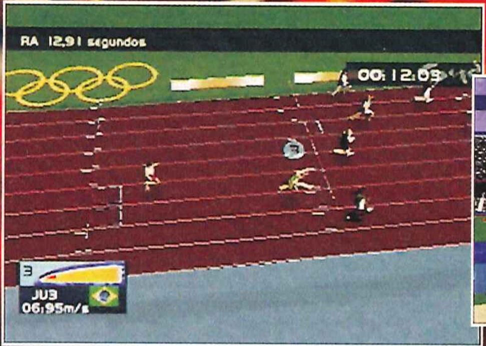
Sydney 2000

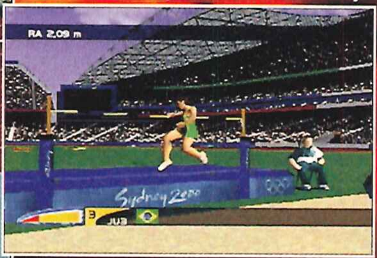
PlayStation no merecía esto

Y no lo merece por el simple hecho de que además de ser el más antiguo de todos los sistemas que acogen una versión de «Sydney 2000», contiene todos los defectos de las demás versiones más uno especialmente doloroso: los gráficos son, más que feos y mal hechos... ¡HORRIBLES, HORRIBLES!

Si tenemos una PlayStation en casa y decidimos hacernos con «Sydney 2000» nos las tendremos que ver con un invento que se aleja del objetivo para el que fue concebido: la diversión. Aún no entendemos cómo Eidos se ha despreocupado de incluir un tutorial con el que entendamos la lógica de las pruebas. Por ejemplo, en el salto de trampolín imaginamos que hay que pulsar una serie de botones por la presencia de unos extraños iconos en pantalla que además no tienen sentido alguno, ¿alguién conoce el botón espiral del mando de PlayStation? Y así con todo lo demás... Y lo peor de todo es que «Sydney 2000» *sigue erre que erre* con las 12 escasas pruebas. Está traducido pero los comentarios son dignos de Cruz y Raya. *Horreur...*

José Luis





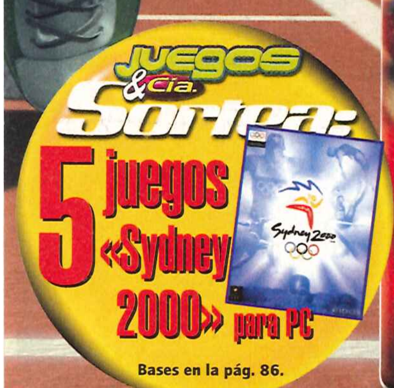
Puntuación

Sydney 2000 — **4.9** Insuficiente

PSX		
Sistema	Compañía:	Eidos
	Precio:	7.995 Ptas.
	Género: Deportivo	Traducción: Sí

- Los ejercicios de entrenamiento.
- Todo, hasta el último pixel.

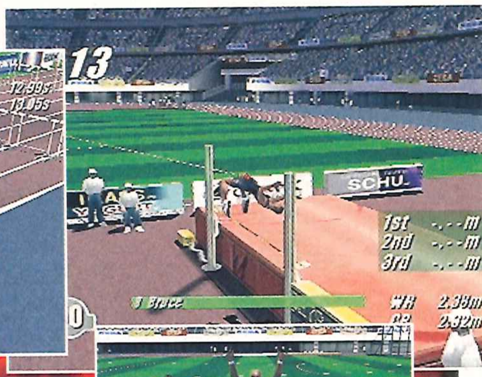
DIF SON GRA JUG





SEGA SPORTS Virtua Athlete 2K





No es el juego oficial, pero divierte

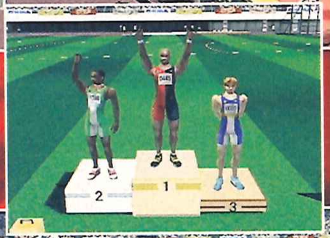
No podría ser de otra forma: Sega vuelve a dar una lección de diversión a todas las compañías sacándose de la manga un arcade de lo más *enchuscante*. Todo lo que rodea a «Virtua Athlete 2K» está planteado como si de una máquina recreativa se tratara: la música, los iconos de los botones al estilo *maquinero* y unos gráficos muy coloridos y perfectos.

Además, los entornos de las pruebas que se celebran en el estadio trasmiten esa sensación grandiosa de estar compitiendo en un evento especial. Por lo demás, diversión fácil para uno, dos, tres e incluso cuatro atletas donde todas y cada una de las disciplinas olímpicas gozan del *pique* lógico de este tipo de juegos: competir para ser el mejor.

Aunque las pruebas que hay son muy divertidas, hemos encontrado una carencia en el número de ellas. Y es que «Virtua Athlete 2K» cuenta con sólo siete y eso es, literalmente, imperdonable.

Pero al menos es increíblemente divertido...

Nacho











Puntuación

Virtua Athlete 2K — **7.5** Notable

DC	Compañía:	Sega
Sistema	Precio:	8.990 Ptas.
	Género: Deportivo	Traducción: Sí

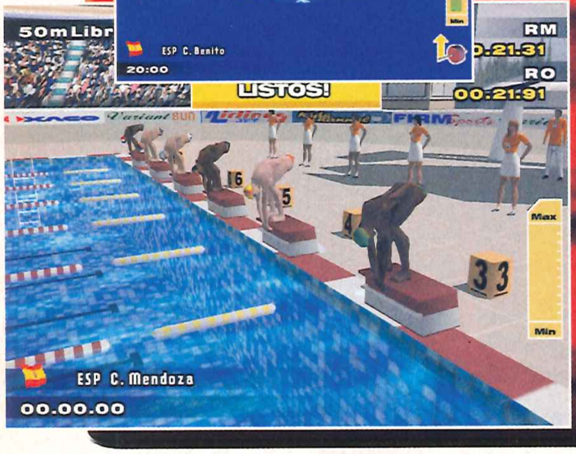
- Es un arcade en toda regla...
- Le faltan pruebas...

DIF SON GRA JUG

PC ATLETISMO 2000 EXTENDED EDITION









Más fuerte, más barato y más español

Dinamic ha hecho una jugada perfecta. Hace ocho meses nos dejó literalmente asombrados con un título de lo más digno y divertido y, ahora, nos sorprende con una expansión que mejora lo que ya de por sí parecía inmejorable.

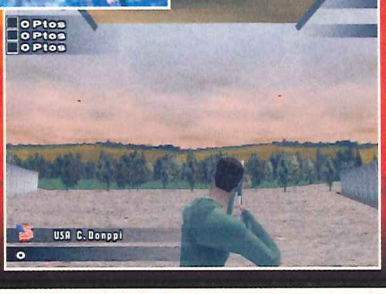
Dinamic no ha cambiado el estilo de juego y tampoco los gráficos, sin embargo, se ha dedicado a aumentar considerablemente las posibilidades de este título.

Esta extensión, además de estar *tirada* de precio, aumenta el número de estadios y encima sube el número de disciplinas a 31... y eso que no es la licencia oficial.

Entre las nuevas pruebas encontramos halterofilia —levantar Gustavos *a lo bestia*—, natación o tiro con arco. Prueba esta última que es una auténtica gozada y en la que nos podemos *tirar* horas y horas hasta dar en el centro. Por supuesto, los anteriores eventos siguen ahí además del genial modo *manager* que nos enseña cómo es la vida de un atleta.



Como ya sabemos por la anterior versión, «PC Atletismo 2000 Extended Edition» cuenta con varios tipos de control del que cabe destacar el famoso *Mouse Driven Power*. Respecto a este último nuestra opinión no ha variado demasiado: seguimos prefiriendo el *machaque* de teclas o el aporreo inmisericorde de los botones de un buen pad.



Todo aquel que tenga «PC Atletismo 2000» debe actualizarse a la voz de ¡ar!... y sino, atenerse a las olímpicas consecuencias.

Y es que el que avisa no es traidor.

Gustavo

Puntuación

PC Atletismo 2000 Ex. Ed. — **8.2** Notable alto

PC	Compañía:	Dinamic
Sistema	Precio:	1.995 Ptas.
	Género: Deportivo	Traducción: No

- Todas las novedades incluidas.
- El teclado sigue siendo nuestro favorito.

DIF SON GRA JUG

International Track & Field Summer Games

Siempre por delante de los demás

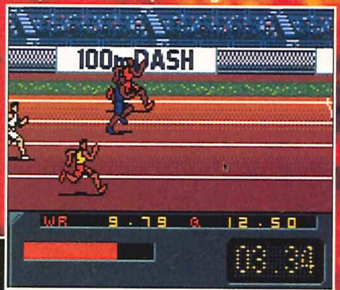


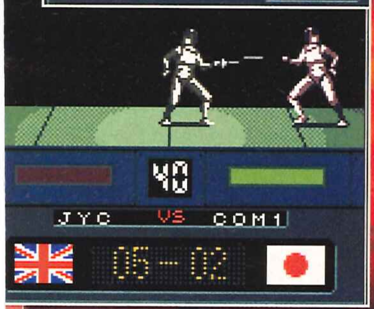




De nuevo Konami se adelanta a la competencia lanzando un cartucho para la pequeña de Nintendo que mezcla el clasicismo del «International Track & Field» de siempre con las pruebas y jugabilidad de sus *hermanastros* mayores... Y es que en «International Track & Field Summer Games» sólo vale divertirse, a pesar de que tiene un poderoso aspecto gráfico donde los movimientos están calculados al milímetro y los escenarios cumplen su papel a la perfección. El cartucho tiene un montón de pruebas y un sencillo control de *aporreo* de botones para nuestras tardes más aburridas. Por desgracia, la compañía japonesa ha quitado el *extraño* modo historia de la anterior versión, pero dejando 14 pruebas.

Nacho





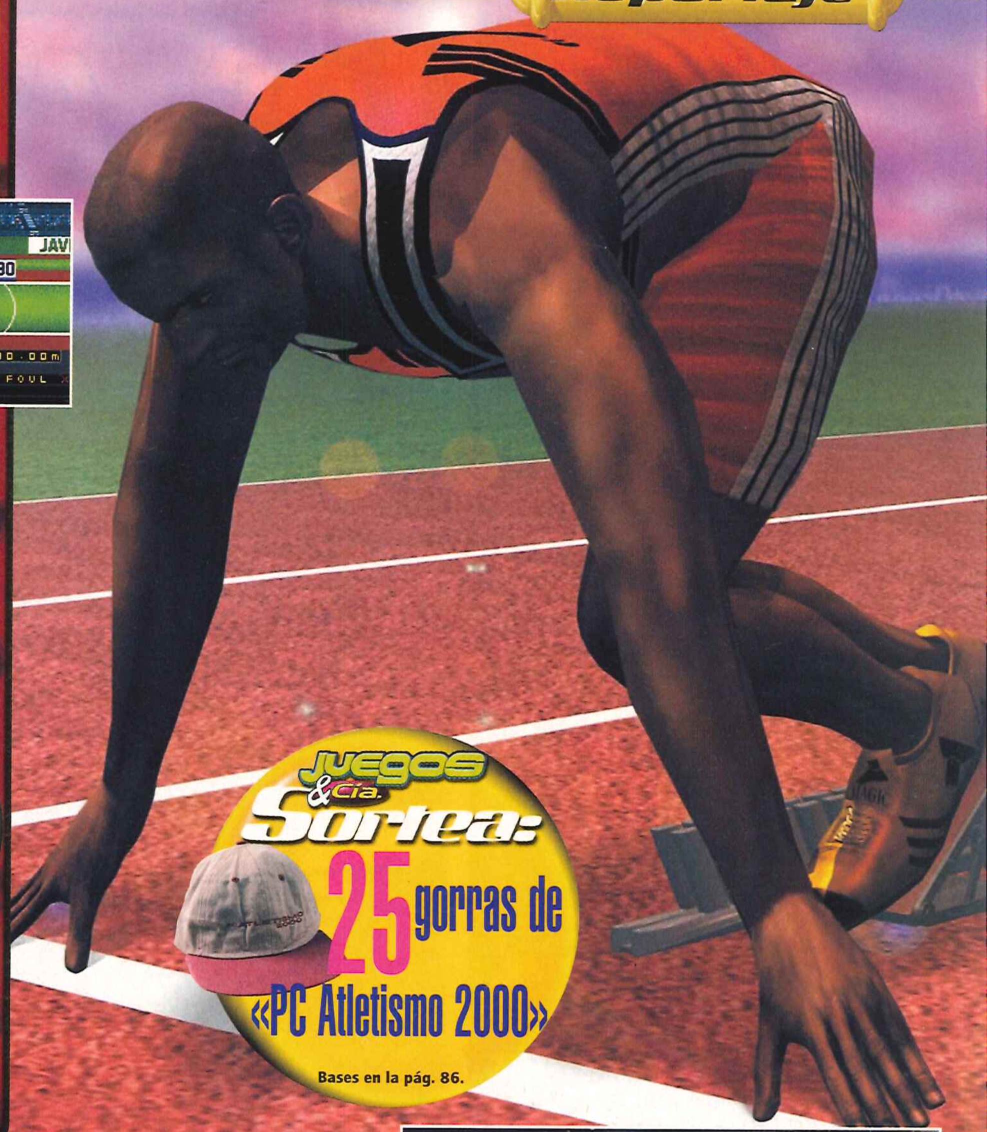
Puntuación

Int. Track & Field Summer Games — **8.6** Notable alto

Sistema: GBC	Compañía: Konami
Precio: 5.995 Ptas.	
Género: Deportivo	Traducción: No

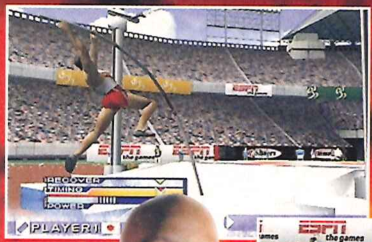
- Enchuscante hasta decir basta.
- Que hayan quitado algunas pruebas.

DIF SON GRA JUG

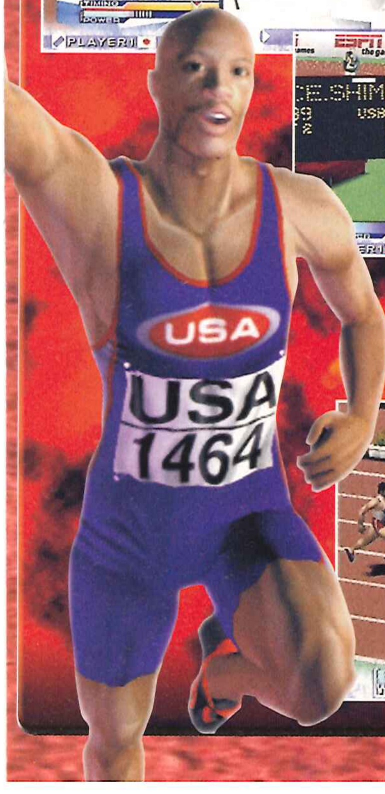


ESPN International Track & Field

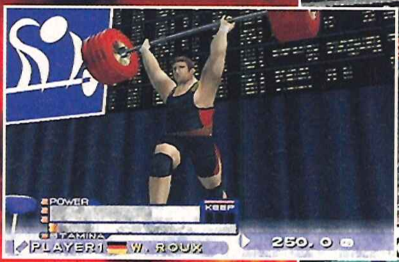
Competición made in Konami



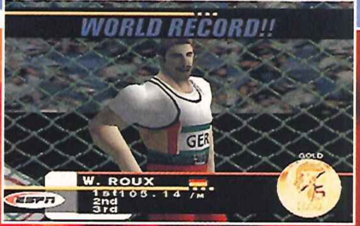




Alegres y tristes al mismo tiempo. Así nos ha dejado la compañía de «Metal Gear Solid» e «ISS Pro Evolution» con este GD-ROM para Dreamcast. Alegres, porque al fin los usuarios de Dreamcast pueden disfrutar de un *enchusque* que quita el hipo y... tristes porque Konami no se *lo ha currado* nada a la hora de realizar esta versión. De hecho, es una copia EXACTA del cartucho de Nintendo 64 con una ligera mejora en la resolución de pantalla. Es una pena, porque podrían haber hecho maravillas con una consola como Dreamcast.







Aquí está lo único malo de este GD-ROM que romperá corazones entre los usuarios básicamente por la variedad y calidad de pruebas que tendremos que realizar. Por supuesto, la opción de competición para cuatro jugadores está presente y será aquí dónde mejor nos lo pasaremos porque podremos *picarnos* con nuestros amiguetes en una Olimpiada creada por nosotros mismos, y en la que nos dejaremos los dedos a base de aporrear los botones del mando. Hablando del mando, si somos los afortunados poseedores del *Arcade Stick* la sensación de estar jugando con una recreativa será completamente real. Encantados y un poco decepcionados al mismo tiempo, Konami podría hacerlo mucho mejor e incluir grandes novedades tecnológicas con una consola como Dreamcast... pero parece ser que esas esperadas novedades sólo las podrán disfrutar los usuarios de PlayStation 2.

Nacho



Puntuación

ESPN Int. Track & Field — **7.9** Notable alto

Sistema: DC	Compañía: Konami
Precio: 8.990 Ptas.	
Género: Deportivo	Traducción: No

- A cuatro jugadores es total.
- No han aprovechado la consola...

DIF SON GRA JUG

Guía rápida para que No te pierdas

1.-Título del Juego

En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2.-Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Bendiciones Australes:

0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien alto
7.0-7.9- Notable
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

3.-Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo contínuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.



4.-Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

5.-Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

6.-Requisitos mínimos/Compatible con...

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...

7.-En resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y lo peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Lo que importa es la sensación.

8.-Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así, tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.
Este *minigráfico* que intenta ilustrar visualmente los niveles técnicos y de diversión solo cuenta con una breve y minúscula aclaración: cuanto más sencillo sea el juego, más baja estará la barra de dificultad. Si es al revés... ¿hay que decirlo todo?

Los Autos Locos



Desde ahí arriba las cosas se ven de otra manera...

¡Gallina el último!

Protagonizan una de las series más descerebradas de los últimos 35 años con un éxito sin precedentes. Ahora, el videojuego que les da vida honra su fama con honores de mérito...



Si algo caracteriza habitualmente a un videojuego basado en una licencia famosa es, precisamente, el escaso parecido que hay entre el original y lo que después disfrutamos en nuestra consola. «Los Autos Locos», de Infogrames, es una rareza que destaca dentro de un enjambre de nombres oportunistas que se limitan a asaltar los bolsillos ajenos sin ofrecer diversión, calidad o innovación a cambio.

Y es que quienes firman este trabajo pueden sentirse orgullosos de haberse currado un arcade sencillo pero a la vez divertido que calca, palmo a palmo, las aventuras de unos descerebrados personajes de dibujos animados que tienen a sus espaldas casi 40 años. A *grosso modo*, «Los Autos Locos» retoma la misma dinámica de la serie de televisión donde un montón de pilotos mutantes, monstruosos o, simplemente alocados, se pegan por ganar una carrera. Como siempre, dentro de esta *troupe* hay de todo: que si una guapa chiquilla llamada Penélope Glamour, que si un chulillo de poca monta conocido bajo el nombre de Pedro Bello, o un malo malísimo que no gana nunca conocido como Pierre Nodoyuna.



Penélope siempre tan hortera... ¡Menuda sombrilla!

Para los que hayan visto los capítulos de la serie, reencontrarse con este videojuego será toda una gozada porque, además de ser divertido, tiene un apartado gráfico colosal que ha tomado como ejemplo el aspecto general de los *cartoons*. Por si esto fuera poco, las voces, los textos y los gritos de los conductores –en perfecto castellano– redondean un título que merece estar entre los mejores del género.



¡Que nos la pegaaamos, madre!

«Los Autos Locos» es una licencia que ha sido bien utilizada, con gusto y respetando el modelo orginal de la serie. Eso sí, también es cierto que el hardware de Dreamcast pone su granito de arena moviendo todo con soltura y aplicando a las texturas y demás polígonos cientos de miles de colores con infinidad de efectos de iluminación. Sin la unión de ambos, es decir, de talento y potencia técnica, este título no hubiera podido materializarse y alcanzar los niveles de diversión y belleza que ha conseguido. *Chapeau!*

José Luis

Las vistas



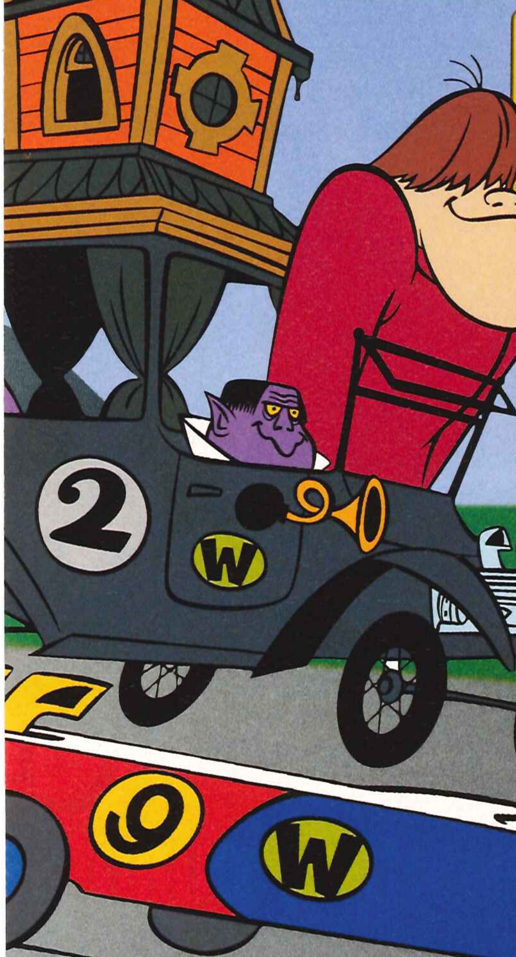
El modo retrovisor nos permite ver si alguien nos persigue de cerca. En «Los Autos Locos» es muy incómoda y poco útil... pero al menos la tiene.



De las tres exteriores, podemos seleccionar una posición alejada, otra media y, finalmente, una mucho más cercana de todas –en pantalla–.



Si nos hemos hartado de las anteriores, siempre podemos recurrir a la vista interior para obtener una mayor sensación de velocidad. Sobre gustos...





Penélope no alberga en su corazón odio hacia nadie... ¿habéis visto los corazoncitos?



La calabaza hace las veces de misil...


Mafio y sus secuaces cruzando un río... ¡peligro!

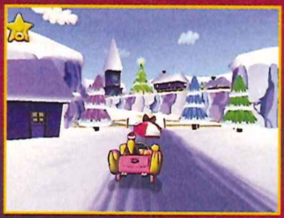


El juego está completamente traducido... y además muy bien.

El mapa de las carreras



En «Los Autos Locos» conviven varios tipos de escenarios, que esconden un buen número de circuitos. A diferencia de otros juegos más lineales, aquí hay que ganar carreras para obtener estrellas que, a su vez, sirven para abrir nuevas zonas.



De este modo, nunca correremos de golpe todos los circuitos de la zona nevada, o del aserradero y el desierto, sino que iremos saltando de un lado a otro según el número de estrellas que nos exijan para competir. Original, variado y mucho más interesante.

Selección de armas

En este tipo de juegos siempre hay un armamento que utilizar sobre los enemigos, pero a diferencia de la mayoría, «Los Autos Locos» nos ofrece de serie tres posibilidades que son siempre las mismas para cada uno de los vehículos.

Hay que recordar que en otros títulos podemos utilizar armamento distinto según el *item* que recogamos.







Cuando aparezca la pantalla superior, nos pedirán que apliquemos un botón a cada una de las tres armas. Aquí hemos pulsado el...



... botón X para aplicar el tronco siempre que lo deseemos. El Y lo asignaremos a las ruedas/cuchillas para correr más...



... y el B para protegernos de los golpes enemigos camuflando nuestro Alambique Veloz bajo un acogedor techo de madera.

Puntuación

Los Autos Locos — **8.6** Notable alto

Sistema		
PSX	Compañía:	Infogrames
PC	Precio:	8.990 Ptas.
N64	Género: Velocidad	Traducción: Sí
GBC		
DC		

Objetivo: más que ganar, debemos alejar a los adversarios de los primeros puestos de la carrera.

Modo de juego: aplicar trampas y coger atajos, que los hay...

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de circuitos:	22
Nº de personajes:	11
Conducción:	Kart Avanzado

Compatible con Visual Memory

- Es igualito a la serie y muy divertido.
- No es muy difícil.

DIF SON GRA JUG

Versiones

PlayStation



Aunque han intentado hacerlo parecido a la versión de Dreamcast, el apartado gráfico y el limitado sistema de menús le confieren un cierto aire de *cutrismo* que perjudica seriamente la valoración final. Obviamente, pasar de una versión a otra es un trago, pero a pesar de todo mantiene como puede a todos los pilotos, vehículos y algunas de las armas, pero sin sobresalir especialmente en ningún apartado. Sencillo y divertido... pero sin pasarse y si nos lo proponemos.

Puntuación

Los Autos Locos — **6.0** Bien

Sistema		
PSX	Compañía:	Infogrames
	Precio:	4.490 Ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Divertidillo.
- Muy lineal y repetitivo.

DIF SON GRA JUG

Game Boy Color

Sorprendente es este cartucho que coge con gracia los mismos dibujos de la serie y los reconvierte con mérito, aplicando colores vivos y movimientos suaves a unas carreteras atestadas de enemigos. Parecido a otros tantos títulos de Infogrames pero mejorado por una licencia que ha sido respetada al máximo. Y encima es divertido el condenado...



Puntuación

Los Autos Locos — **7.4** Notable

Sistema		
GBC	Compañía:	Infogrames
	Precio:	5.990 Ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Es sencillo de manejar y bonito.
- Muy parecido al «24 Horas de Le Mans».

DIF SON GRA JUG





Si no cedemos tierras a los inmigantes, ningún habitante podrá poblar nuestra ciudad.



El Nilo es la fuente de riqueza de esta civilización.

LA REINA CL

¡Ay madre, cuántas

Es el momento de dar culto a Osiris, Ra, Seth y los demás dioses del antiguo Egipto. Ahora tenemos la oportunidad de perder la cabeza con las curvas de la Reina del Nilo.

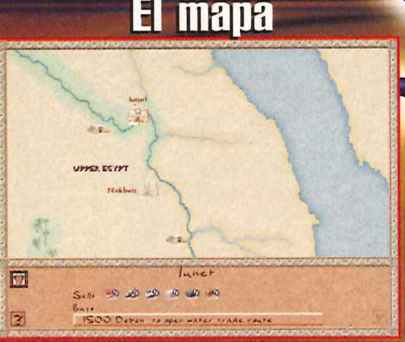


Uno de los imperios más gloriosos de la historia se merecía un gran juego, y el año pasado aparecía en el mercado un título de estrategia que intentaba plasmar toda la grandeza de aquella civilización. La cosa consistía en construir nuestro propio imperio partiendo de cero. Para la ocasión, Sierra dejaba en nuestras manos todo un despliegue técnico y jugable que nos gustó por, simplemente, nos lo pasábamos pipa poniendo y quitando casitas.

La forma en la que estaban representados los distintos tipos de edificios, ya fueran religiosos, militares o civiles, era única y extremadamente detallada, al igual que los transeúntes que se podían ver merodeando por todas las callejuelas de la urbe.

Pero sin duda lo mejor que encontramos fue el sistema de control. Y es que a pesar de encontrárnos *más solos que la una* al principio y de no tener muy claras las ideas, no fue muy difícil entender que debíamos convertir en próspero el páramo que Sierra nos había legado, a

El mapa



Mediante este mapa podremos comerciar con ciudades vecinas para conseguir materiales que, por las circunstancias del terreno, no abunden en nuestra región. Y de paso podemos echarle un ojo a la situación geográfica de nuestra querida ciudad.


Las misiones que nos encomiendarán pueden llegar a durar horas.


Construye parques para que tu territorio adquiera más *glamour*... ¡como Marbella¡


Si nuestras arcas se quedan vacías... ¡se acabó la partida!


¡Bien! esta expansión trae nuevas y devastadoras desgracias.


Sin un ejército que nos proteja seremos pasto de los conquistadores.


Construye templos para que tus dioses no se mosqueen.

...DEL NILO
...OPATRA

...curvas tiene el Nilo!


Construir una pirámide nos puede llevar varias horas. Antes costaba décadas...


Aprovecha los recursos naturales de tu tierra.

base de construir pequeños edificios para, después, montar los servicios y finalmente gestionar los ingresos que entren en nuestras arcas.

Y es que además de ser unos buenos tesoreros, también debíamos convertirnos en unos buenos rectores municipales –acá llamado alcalde– para proteger a la multitud de los ataques de algún despiadado enemigo militarizado.

Todo lo anterior, encima, debe ser compatible con tener a la población más alegre que un Madridista en la final de la Copa de Europa. Cosa que conseguiremos organizando espectáculos de malabaristas, bailarines o músicos... profesionales que, por cierto, deben aprender su oficio en las escuelas que para tal efecto tendríamos que haber construido anteriormente. Pero otra de las cosas que nos sorprendió de «Faraón» y, por defecto de «Cleopatra» son las plagas. Y es que no debemos olvidar que a lo largo de la historia, una de las mayores amenazas que ha sufrido la humanidad ha sido la de las plagas y epidemias: una simple enfermedad puede aniquilar toda la población y tirar por los suelos todo el trabajo realizado. Lo nuevo que nos trae esta expansión –además de 15 nuevas e interesantes misiones– son, básicamente, monumentos para adornar y mejorar las infraestructuras de la ciudad. Maravillas como la tumba de Tutankamón, el Mausoleo de Alejandro Magno, el Faro de Alejandría o las pirámides del Valle de los Reyes. Todo eso aderezado con las plagas más efectivas de la antigüedad: langostas como toros, tormentas bíblicas que despeinan al más calvo o granizos con el tamaño de sandías de Murcia.

Por si lo anterior fuera poco, con "Cleopatra» tendremos la oportunidad de ayudar –¡cómo no!– al atractivo Marco Antonio en su lucha contra el Emperador Octavio. Pero al margen de los Romanos de turno, paladines de la libertad en todo el Mare Nostrum, también podemos toparnos con otros pueblos menos conversadores: Persas, Macedonios y peligrosos saqueadores de tumbas.

Sin duda es la expansión perfecta para un juego que plasma todo lo hermoso de una de las civilizaciones más antiguas y enigmáticas que han pisado este planeta.

Con «Cleopatra» crearemos nuestra ciudad, entrenaremos a un ejército y haremos felices a Marco Antonio con las sinuosas curvas que el Nilo traza por esas tierras...

Gustavo


Sin un camino definido, los habitantes son incapaces de llegar a los sitios.



Los Ítems

Atraer inmigrantes. Con esta opción podemos otorgar tierra para construir casas a los recién llegados.

GRANJAS Y COMIDA. Construye granjas y edificios para fabricar productos comestibles.

ENTRETENIMIENTO. Con esta opción construiremos centros de *cachondeo* para los ciudadanos.

CURACIÓN. Para evitar las plagas hay que construir centros de vida y curación –hospitales de entonces–.

CAMINOS. Si no construimos caminos, los ciudadanos no sabrán dónde dirigirse.

MINAS. Con esta opción es posible cconstruir minas de oro y piedras y fábricas para trabajarlas.

TEMPLOS. Son para los dioses... y de ningún modo, para las personas. Cuanto más recemos, mejor.

MUNICIPALES. Ayuntamientos, parques de bomberos, comisarías y demás edificios del estado... egipcio.

BORRAR. Por si queremos eliminar alguna construcción o limpiar el terreno de malas hierbas.

COMERCIO. Construye estructuras comerciales para que tu ciudad prospere económicamente.

ENSEÑANZA. La cultura es muy importante y evita enfermedades como *la tontería* y *la absurdez*.

DEFENSA. Edificios militares para que nadie pueda arrebatarnos nuestra tierra *sin dejarse los piños*.

La saga



Esta saga comenzó hace unos meses, con «Faraón», que se ha consagrado como uno de los mejores desarrollos de estrategia que existen hoy en día –luchando por el primer puesto con el mismísimo «Sim City»–. Pero sin un ejemplar de este genial título, «La Reina del Nilo» no os será de ninguna utilidad. Lo dicho, a conseguirlo.

Cleopatra La Reina del Nilo

Puntuación: **8.2** Notable alto

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Sierra
Precio:	Por confirmar
Género: Estrategia	Traducción: Sí

Objetivo: hacer prosperar una ciudad cumpliendo los objetivos que nos marque el faraón.

Modo de juego: construir, construir y construir.

Nº de jugadores:	1
Nº de misiones:	15
Desastres naturales:	Sí
Armas:	No
Violencia:	Añeja

Requisitos mínimos
Pentium 133 MHz
32 MB RAM
El juego «Faraón».

▲ Lo entretenido de construir edificios sin parar.
▼ Que no te guste cosntruir.

DIF · SON · GRA · JUG



El abuelete Gen-Fu tiene una sorpresa para el amnésico Ein.



Este golpe le ha dolido a nuestro colega Ein... ¡AGH!



¿A quién se le ocurre tirarse de cabeza contra Bass?

Después de un retraso que ha conseguido ponernos nerviosos, llega el momento más esperado por todos los que aman el género de lucha y tienen una Dreamcast.



DEAD

El combat



No hay duda de que gráficamente «Dead or Alive 2» es una pasada.



Cuando las chicas saltan a la acción, el combate sube muchos grados centígrados.



Detrás de esa preciosa vidriera hay un escenario para luchar.



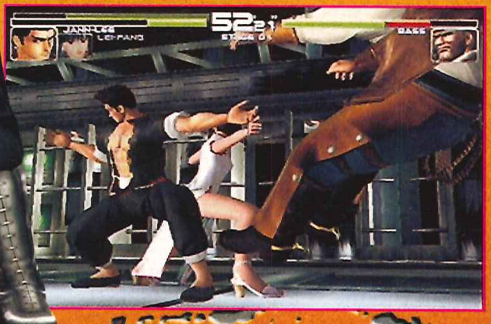
Modo Tag

Desgraciadamente, el modo TAG no está disponible en todas las opciones de juego. Si en el menú principal elegimos TAG MODE, debemos prepararnos para algo muy, muy bueno. La espectacularidad de este modo se basa en la habilidad de combinar dos luchadores –que nosotros elegimos– para vencer en un intenso combate.

Como ya hemos comentado antes, la sencillez es la nota predominante en «Dead or Alive 2», por lo que aquí os regalamos varias combinaciones que resultan de lo más espectacular:

– CON CUALQUIER COMPAÑERO:
➡ ➡ **puño + patada**

– CON CUALQUIER COMPAÑERO:
⬅ **+ gatillo R**



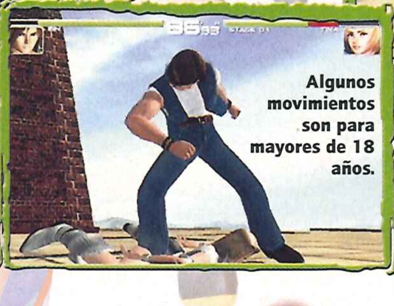

Muchos golpes están copiados de la saga «Virtua Fighter»...



¡Ufff!, se nos van los ojos al traje.


A más de uno le gustaría ser Kasumi...


Los golpes son muy sencillos de realizar.


Algunos movimientos son para mayores de 18 años.


¿Porqué las chicas serán tan horteras?

Dead or Alive 2™

...e de nuestra vida

Muchas palabras llevamos escritas de este gran título desde que empezamos a hablar de él hace más o menos un añito. Y eso que nos estábamos refiriendo a la versión recreativa.

La recreativa en cuestión sorprendió a propios y extraños por la gran calidad de sus gráficos y por la mejora en el sistema de lucha, que en la primera parte era algo deficiente y no contaba con ningún tipo de personalidad –básicamente era un clon de la saga «Virtua Fighter» pero con luchadoras muy atractivas–. Pero en esta segunda edición del torneo más sexy, las cosas han cambiado.

Lo primero es comentar lo que más llama la atención: el apartado gráfico que, aunque nunca será tan importante como el de la jugabilidad, en este título roza la perfección: ¡qué curvas señores!, ¡qué diseño!, ¡qué movimientos!, ¡esto es puro espectáculo! Resulta increíble lo que el Team Ninja ha conseguido hacer con una máquina que muchos tildan de fiasco, pero en esta dos páginas tenemos la prueba patente de que Dreamcast es una grandísima consola.

Para no variar la tradición, Tecmo apuesta por la interactividad con el escenario. Este comparte protagonismo con todos los movimientos que podemos realizar con los luchadores: es posible lanzarlos por un precipicio o aplastarlos contra una pared... y todo ello de una forma simple y limpia.


Hay momentos en los que algunos personajes prefieren echarse una siesta.

«Virtua Fighter 3 Team Battle», a pesar de ser un clásico y una maravilla de la lucha en 3D, fue muy criticado por su excesiva dificultad en el momento de ponernos a jugar. «Dead or Alive 2» sigue el mismo corte impuesto por aquél pero lo MEJORA en cuestión de sencillez. Sí amigos, echarse una partidita a «Dead or Alive 2» no implica *pegarse cada dos por tres* con el mando para que nos salga ese movimiento que tanto deseábamos: es más sencillo.

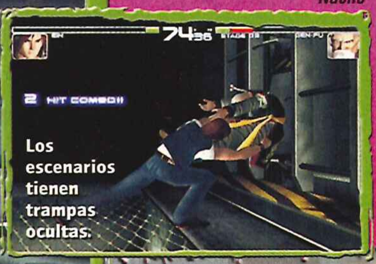
Esto influye notablemente en la jugabilidad, ya que poquito a poco nos iremos haciendo con la manija y ganaremos combates sin la desesperación que supone ver cómo la consola nos controla a base de guantazos de los que no podemos defendernos.

Para que nunca nos cueste aburrirnos, Tecmo ha puesto a nuestra disposición doce luchadores muy variados y con gran carisma –¡hace calor!–, que podremos usarlos dentro de siete modos diferentes. La gran novedad respecto a la primera entrega se encuentra en el *modo TAG*, que es el mejor que hemos visto en mucho tiempo por la sencillez de utilizar los dos personajes dentro del mismo golpe.

«Dead or Alive 2» de Dreamcast es un gran juego pero desgraciadamente la mejor versión se la llevará PlayStation2. Y no por los gráficos, que son exactamente iguales, sino por los nuevos escenarios que han dado tiempo a incluir. ¡Una lástima! Si tienes una Dreamcast amiguete... ¡hazte un favor! y consigue «Dead or Alive 2» por las buenas o por las malas. ¿Has entendido?

Nacho


La cámara varía según el golpe realizado...


Los escenarios tienen trampas ocultas.

Mejor con el Arcade Stick

Los fanáticos de la lucha tenemos en el periférico de Sega nuestro mejor aliado. El *Control Pad* de Dreamcast no es un mal mando, pero se muestra tosco en el género de los *one vs. one*. El *Arcade Stick* está basado en el mismo mando que incluye el famoso mueble recreativo *Megalo*, pudiendo encontrar una calidad y una velocidad de respuesta excelente que lo hace realmente aconsejable para este tipo de tortazos.

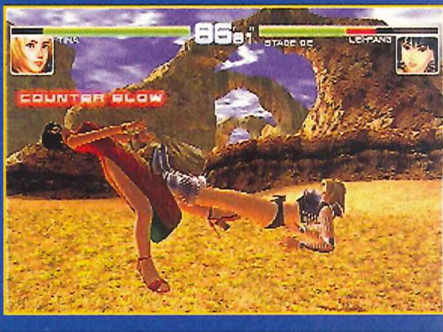


Versiones

PlayStation 2

Se supone que la versión de «Dead or Alive 2» estará lista cuando PlayStation2 aterrice en nuestro país a finales del mes de Noviembre. En Juegos & Cía. ya hemos podido *echarle el guante* a la versión japonesa y hemos visto que la mejor parte se la llevarán los usuarios de la nueva consola de Sony. No es que gráficamente supere a la edición de Dreamcast –los detalles son mínimos e inapreciables– pero Tecmo ha aprovechado el tiempo de más que ha tenido para meter dos nuevos escenarios y un mareante modo gráfico en la lucha contra el enemigo final. Como podemos observar, las diferencias son mínimas... pero después del retraso que ha sufrido la versión Dreamcast, ya le hubiera valido a Tecmo incluir estas pequeñas mejoras. ¡Pero no se puede tener todo en esta vida! ¿Verdad?





Puntuación

Dead or Alive 2 — **9.1** Sobresaliente

PSX · PC · N64 · GBC · **DC**

Compañía:	Tecmo
Precio:	8.990 ptas.
Género: Lucha	Traducción: No

Objetivo: finalizar el torneo y descubrir el pasado, presente y futuro de los doce luchadores.

Modo de juego: combina los botones para acabar con tu adversario.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de luchadores:	12
Interacción:	Altísima
Armas:	Nope
Violencia:	Alta

Compatible con: Visual Memory, Vibration Pak, Arcade Stick

- Las nenas, el modo de lucha y los gráficos.
- Qué tenga tanta ropa las chicas.

DIF · SON · GRA · JUG


Rayman es un tío muy jovial... ¡fijáos con qué estilo se agarra de la cuerda...!


Este chico hace de todo: salta, galopa, planea, se agacha...


Los piratas son duros de pelar pero con un par de guantazos...


Los enemigos aparecen en el momento que menos esperemos.


Los cañonazos son muy malos consejeros...

Aprovecha tu Dual Shock



Pocos juegos de PlayStation usan el mando analógico al 100%. «Rayman 2» es tan bueno, que no puede obviar el fantástico control que proporcionan las dos palanquitas.



Analógico Izquierdo: El funcionamiento de la palanquita izquierda es muy sencillo: infinitas direcciones para infinitos movimientos.



Analógico Derecho: Si pulsamos la palanquita derecha hacía dentro, supliremos el botón X para saltos, ya que con esta sencilla operación, Rayman brincará cual comadreja...



Analógico Derecho: Si movemos la palanquita derecha en cualquier dirección, Rayman hará uso de su habilidad de disparo. Hacerse con el control 100% analógico puede costar un tiempo, pero la recompensa es enorme: ¡no más botones!



Más vale tarde que nunca

Han pasado cinco años desde que Rayman pululara por los circuitos de PlayStation alegrándonos todas las tardes. Ahora le toca el turno a su continuación...


La cámara a veces hace lo que le da la gana...


Si tocamos el verde líquido nos convertiremos en chorizo...


Si has jugado antes a Rayman, esta continuación te encantará.


Cuando recobremos todos nuestros poderes, este bicho durará un suspiro.

Ya nos parecía raro que Ubi Soft no se dignase a convertir ese pedazo de plataformas llamado «Rayman 2» cuando la primera entrega ofreció precisamente en este sistema sus mejores frutos. Según los propios señores de Ubi Soft, esta versión para PlayStation es la que, con diferencia, saca más provecho al hardware que tenían los programadores a su disposición. Es de imaginar que no mienten a pesar de que en conjunto las versiones de Dreamcast, PC y Nintendo 64 ofrecen, al menos a simple vista, un mayor espectáculo de gráficos, escenarios, colores, texturas y movimientos.


La elección de nivel parece una fase cualquiera.

A pesar de los pesares, sus principales virtudes se encuentran en la portentosa estabilidad del *engine* –lo polígonos no se pierden–, el preciosismo de las texturas y la simpatía del bichito.

Sin duda, uno de los elementos que hacen de este programa algo realmente grande no es el apartado visual, si no los retos que nos ha impuesto durante todos los saltos que hemos dado y disfrutado. «Rayman 2», lleva en la sangre todo lo bueno de la primera parte pero se ve inundado por el reto que suponen las 3D, que dicho de paso son brillantemente aprovechadas por los programadores de Ubi Soft.

Además de divertido, «Rayman 2» es frenético y aunque te acerques con cautela a sus dominios es muy fácil caer ante la tentación de echar una partida de varias horas. Esa es la clave y su éxito: empezar a jugar no requiere de carrera universitaria y comprenderlo es un *juego de niños*. Y es que no solo mezcla diferentes fases en las que varía el *scroll* o el método de saltar y agarrarse, sino que encima posee pequeños guiños a momentos estelares de "La Guerra de las Galaxias" y otras grandiosas películas.

Hay que terminar agradeciendo a Ubi Soft esta excelente versión de «Rayman 2» para PlayStation, que deja en muy buen lugar a los equipos de programación europeos... y encima se lo recomendamos a los *plataformeros* de toda la vida que busquen diversión y acción a partes iguales. ¡Ah! y todo está traducido y doblado al castellano...

Nacho


Esas lucecitas amarillas hay que recogerlas sin cesar... son como nuestros guías en la aventura.


¿Habrá visto Rayman el barrilazo que se le viene encima?

Puntuación

Ray Man 2

8.3 Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Ubi Soft
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: Sí

Objetivo: salvar tu tierra de los piratas malosos y evitar que nadie sufra el menor daño.

Modo de juego: agarra el mando y ponte a saltar... ¡boing, boing!

Nº de jugadores:	1
Interacción:	Alta
Finales distintos:	Sí
Armas:	Los brazos
Violencia:	De colores

Compatible con
Dual Shock
Memory Card

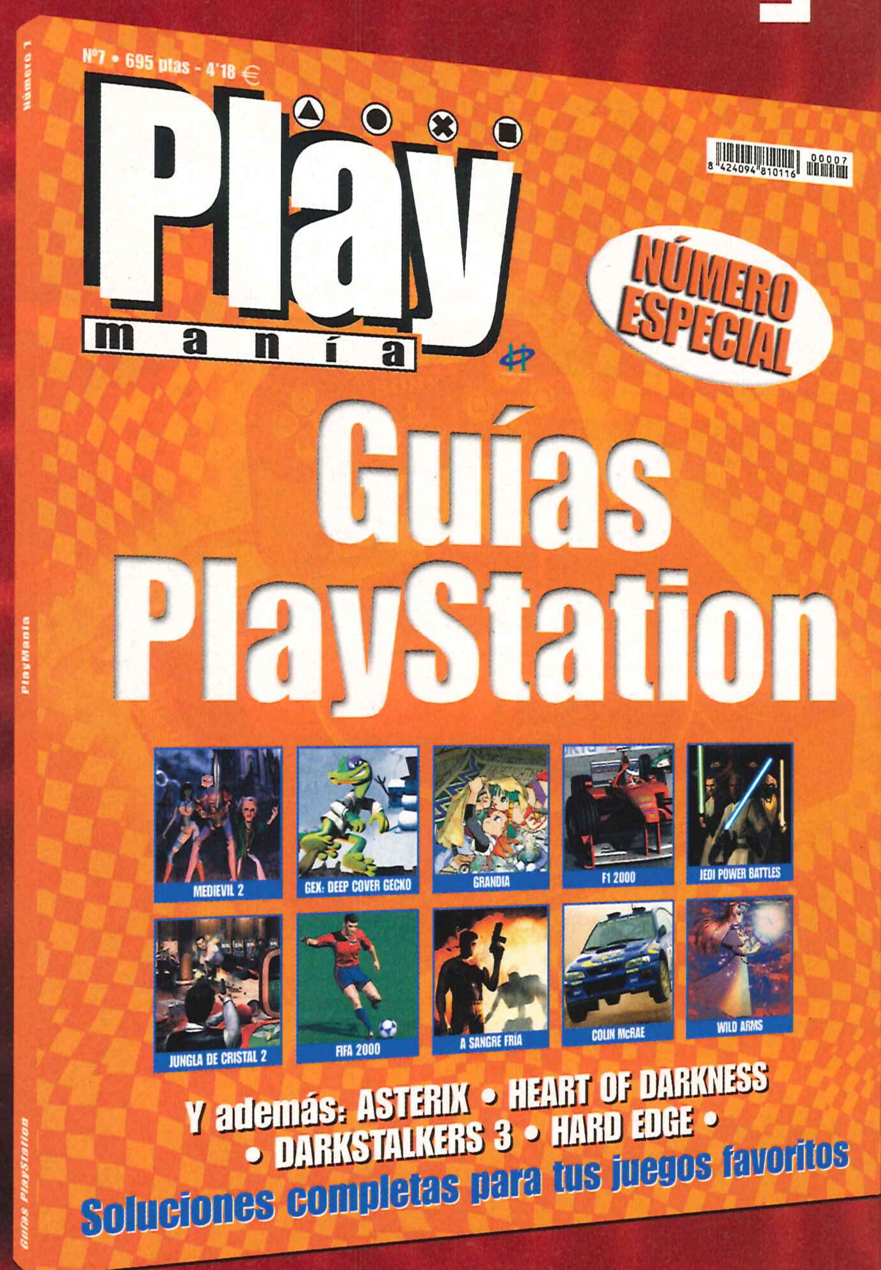
Bonito y divertido a partes iguales...
Casi n'a.

DIF · SON · GRA · JUG

GUÍAS TOTALES

[para tus juegos favoritos]

- Gex: Deep Cover Gecko
- Jedi Power Battles
- F1 2000
- A Sangre Fría
- Hard Edge
- Heart of Darkness
- FIFA 2000
- Darkstalkers 3
- Medievil 2
- Wild Arms
- Colin McRae
- Grandia
- Axterix
- Jungla de Cristal 2



¡POR SÓLO 695 PTAS.!

Soluciones Completas

para los 14 mejores juegos del momento.

[A LA VENTA EL 8 DE SEPTIEMBRE]


Destrozar a un enemigo supone dejar el suelo perdido de sangre...


No es muy recomendable acercarse mucho a los enemigos...


Los enemigos no son muy variados...


El tráfico ferroviario es la envidia de RENFE



La mejor palabra que podemos utilizar para definir esta pantalla es: ¡CHOF!


¡Qué te vas a caer chaval! eso pensamos nada más abrir la *puertecica*.


Si al primer tiro no para de molestar, lo mejor será rematarle...



Creo que este bicho está pidiendo un dentista urgentemente...

¿ A DÓNDE VAS AMIGUITO ?


«Turok 3» es un cartucho muy duro ya que cuenta con muchísima violencia. Este pobre hombre nos pide que le sigamos.


De repente –y como en las mejores *pelis* de terror–, vemos cómo algo le ha *trincado* y lucha por zafarse.


Atónitos, subimos las escaleras y seguimos estas horribles marcas de sangre que hay por el suelo. ¿Qué le habrán hecho al pobre?


Nuestro amiguete yace en el suelo completamente destrozado. Lo peor de todo será ver el enemigo que tenemos delante...



«Turok 3 Shadow of Oblivion» termina con una historia que empezó hace ya cuatro años. Los amantes de esta intensa trilogía deben empezar a frotarse las manos...

SOLA AN

De siempre, la saga «Turok» ha gozado de la simpatía y el beneplácito de la afición de Nintendo 64. Y es que han sido pocos los cartuchos que, en su género, han podido desbancarle de su tradicional primer puesto en el escalafón. Después de que Acclaim, allá por el olímpico 96, nos alucinase con un *shoot'em-up* en primera persona que dejaba patente el poder técnico de Nintendo 64, otros dos continuaciones de «Turok» han invadido los *chips* de esta fantástica máquina: «Turok 2», que contaba con nuevas armas, escenarios y más sangre por metro cuadrado y «Turok Rage Wars», una especie de «Quake III Arena» con luchas multijugador pero sin salir de la misma consola. Ahora es el turno de «Turok 3», que intentará dejar bien alto el pabellón aunque cuenta con la competencia importantísima de «Perfect Dark».


Los peligros nos acechan en cualquier esquina...

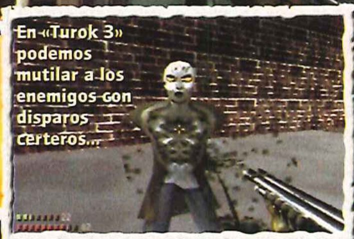


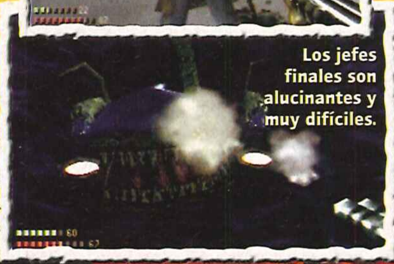

Los policías biónicos son *la mar* de pesados y difíciles.


La casquería en «Turok 3» es brutal: sangre brotando al menor rasguño...


De vez en cuando, «Turok 3» nos ofrece introducciones como esta...


El gancho es un arma genial para cruzar el vacío sin peligro.


En «Turok 3» podemos mutilar a los enemigos con disparos certeros...


Los jefes finales son alucinantes y muy difíciles.

TE EL MORDISCO


Estos bichos, además de escupir un líquido asqueroso, pegan unas piñas que no veas...

A los más morbosos les responderemos de forma clara y directa: el juego de Rare es muy superior a este de Acclaim, lo que no significa que «Turok 3 Shadow of Oblivion» sea un mal videojuego... simplemente ha salido en mal momento.

Dicho esto nos vamos a enfrascar en las novedades de esta tercera parte.

La historia tiene como protagonista a los dos hijos de Joshua Fireseed –el *prota* de las otras partes– y cuenta con dos modos de juego diferentes pero que, a la vez, se complementan. ¡Vamos!, una cosa parecida a «Resident Evil 2».



Turok 3 es un juego muy, muy gris.

Al ponernos a luchar ya sabemos que estamos ante un *Turok* de los de toda la vida: el control no miente pero algo ha cambiado... ¿el qué? ¿dónde ha quedado ese apartado técnico impecable de la saga? No es por nada, pero visualmente «Turok 3» es bastante feo, los tonos grisáceos cubren todo el espectro visual y apenas hay colores que se salgan de esa tónica. La sensación es realmente pobrísima. Además, un punto negativo es que los enemigos a los que nos enfrentaremos durante todas las fases no son demasiado variados.

Como virtudes innegables encontramos los jefes finales: son todo una pasada por tamaño y complejidad, y los escenarios no cuentan con la horrible niebla de ediciones pasadas.

En cuestión de diversión «Turok 3» es un título que cumple porque finaliza con la trilogía prometida y añade nuevas armas y *puzzles* que realizar. Pero poco más.

La posibilidad que nos brinda de acabar la aventura con cualquiera de los dos hermanos hace que a cada momento nos preguntamos lo que hubiera ocurrido al elegir al otro. ¿Y qué hubiera ocurrido?, pues no lo sabemos, pero suponemos que algo radicalmente distinto –por si no lo habéis notado, esto es una majarada de *made in Nacho*–. El primer «Turok» fue maravilloso y esa experiencia de los años transcurridos se nota cuando jugamos con este capítulo final. Bueno y bueno...

Nacho

Puntuación

Turok 3

8.3 Notable alto

PSX · PC · **N64** · GBC · DC

Compañía:	Acclaim
Precio:	8.990 ptas.
Género: Acción 3D	Traducción: NO

Objetivo: evitar que Oblivion domine y destruya nuestro planeta a base de balazos.

Modo de juego: utiliza todo un arsenal de muerte y destrucción...

Nº de jugadores:	1 a 4
Interacción:	Media
Deathmatch:	Sí
Armas:	Evidentemente
Violencia:	Muy alta

Compatible con
Control Pad
Expansion Pak
Controller Pak

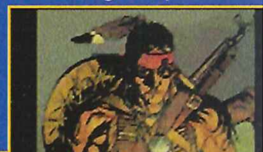
- Es todo un *Turok* y cuenta con dos personajes principales.
- El apartado visual es pobre...

DIF · SON · GRA · JUG

Versiones

Game Boy Color

La edición de «Turok 3 Shadow of Oblivion» para Game Boy Color difiere bastante de la versión de Nintendo 64 –quién lo diría, ¿verdad?–. No sólo porque sea en 2D, sino porque ningún escenario concuerda con lo visto y jugado en la consola de 64 bits. Aún así podemos asegurar que este *cartuchito* es una auténtica pasada. Gráficamente es variado, bien animado, con un





scroll suave y que, además, cuenta con un modo de color excelente. De hecho, hacía tiempo que no veíamos un arcade de este tipo tan bueno, porque «Turok 3 Shadow of Oblivion» sigue a *pies juntillas* las reglas fundamentales del género: sencillez, variadas fases y objetivos, y tiros *p'a parar un tren*. En este cartucho nos vamos a encontrar con escenarios *de a pie* o motorizadas –a lo «Ikari Warriors» con tanques–. Si queremos diversión en cualquier sitio, esta tercera entrega de la saga «Turok» –apellidada *Shadow of Oblivion*– sigue la línea marcada en el primer cartucho pero cambiando los gráficos y metiendo, con calzador, algunas fases que los señores de Bit Manager sabían que iban a funcionar.



Puntuación

Turok 3

8.5 Notable alto

GBC · Sistema

Compañía:	Acclaim
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: Sí

- Arcade en toda regla... y punto.
- Demasiado difícil en algunos momentos.

DIF · SON · GRA · JUG



Pulsando el botón R1 la rueda trasera derrapará.



Si pulsas abajo en la cruzeta cuando vayas a saltar el impulso será mayor.



En los rizos, nuestros competidores resultan mucho más veloces...



Pulsando el botón R2 durante un salto, nuestro piloto efectuará una pirueta.



Haz rugir el motor de tu motocicleta y revienta las bujías con este nuevo y divertido título de Acclaim.

JEREMY MCGRATH SUPER CROSS 2000

Todo lo que sube... baja

Los amantes del Super Cross están de enhorabuena ya que Acclaim ha lanzado un simulador con el que podemos disfrutar abiertamente de este deporte de riesgo sin dejarnos las cejas en el empeño.

Y es que podemos elegir entre motos de 125 ó 250 cc. y, dentro de cada categoría, quedarnos con la moto que más *nos mole* y que, según nuestro parecer, mejores prestaciones ofrezca. Es decir, que si nos gusta saltar y dar espectáculo aunque perdamos segundos *extra*, tendremos que decantarnos por *una burra* con amortiguadores blandos. Si por el contrario estamos obsesionados con ganar como sea y no desperdiciar ni una centésima, lo mejor será hacernos con los servicios de un ingenio con los amortiguadores duritos.

Gráficamente estamos ante un desarrollo que cumple su cometido con creces, ya que todo en pista está perfectamente detallado en unas perfectas 3D, aunque bien es cierto que se echa de menos una cámara en primera persona algo más acongojante...

Aun así la competición se hace rápida y trepidante, aunque solo sea porque tendremos que derrapar, acelerar y saltar sin tiempo a pensar dónde vamos a caer. Pero tal vez uno de los aciertos más espectaculares que ha cometido Acclaim ha sido el dar al piloto la posibilidad de controlar sus saltos. De esta forma es posible decidir si queremos realizar uno enorme o quedarnos más cerquita del suelo.

Y es que hagamos lo que hagamos, lo más seguro es que terminemos en primer lugar por que nuestros rivales son bastante tontos...

Gustavo



En el modo *Free Style* podemos saltar realizando piruetas de todo tipo.



Ganar no es tarea difícil, ya que nuestros rivales apenas tienen cerebro bajo el casco.



Cuanta mayor dificultad tenga la pirueta, más puntos subirán a nuestro marcador.

Versiones

Dreamcast



Como viene siendo habitual en todas las versiones de Dreamcast, la superioridad gráfica deja a un nivel extremadamente ridículo cualquier comparación que intentemos llevar a cabo. Y es que esos *pixels* que tanto daño nos hacían a la vista en el CD de PlayStation han sido suplantados por exquisitas texturas que visten los polígonos con alegría. Amén de contar con una mayor definición y una suavidad de movimientos absolutamente portentosa. Por lo demás, se trata de dos calcos que no difieren en modos de juego, desarrollo y artimañas generales. Abre gas, derrapa en las curvas hasta poner tu moto en vertical y... ¡salta hasta el infinito!



Puntuación

Jeremy McGrath SuperCross 2000 — **7.4** Notable

Sistema: DC

Compañía: Acclaim
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Velocidad — Traducción: No

- Los gráficos y la jugabilidad.
- La dificultad es prácticamente nula.

DIF SON GRA JUG

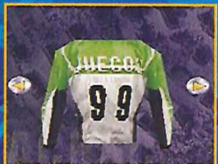
Crea tu propio personaje



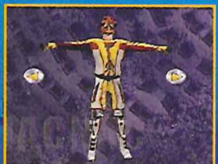
Lo primero que debemos hacer es introducirnos en el menú *Custom Raider*. Una vez dentro nos aparece esta pantalla.



Después hay que introducir el nombre del piloto en cuestión. Éste aparecerá después en la parte trasera del mono de competición.



A continuación tendremos que decidirnos por un número, tendremos para elegir desde el 00 hasta el 99.



Por fin ha llegado la hora de vestir a nuestro piloto. Para tal efecto Acclaim nos ha preparado ocho diseños distintos...



El momento más difícil de todo el proceso es la elección de nuestra futura *burra*. Podremos elegir entre ocho modelos distintos.

Puntuación

Jeremy McGrath SuperCross 2000 — **7.0** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Acclaim
Precio: 4.990 Ptas
Género: Velocidad — Traducción: No

Objetivo: llegar con todas los huesos intactos a la meta ofreciendo un gran espectáculo.

Modo de juego: vuela en cada rampa para llegar el primero... al suelo.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de estadios:	8
Editor de circuitos:	Sí
Armas:	El casco
Violencia:	Embarrada

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

- La gran jugabilidad que nos ofrece.
- La dificultad es nula.

DIF SON GRA JUG






Clans

Con la llegada de «Diablo II» muchas compañías se han apuntado al carro del Rol y han preparado su particular apuesta. Este es el caso de Computer House, que nos trae un CD del mismo género pero con carencias en todos y cada uno de sus apartados.
Para comenzar, el nivel gráfico es ínfimo, la calidad de los escenarios es mediocre y los personajes, más que reales, parecen recortes de periódico. Eso sin olvidarnos de un sistema de juego realmente incómodo y molesto: tenemos que elegir el camino a seguir pulsando en uno de los cuatro lados de la pantalla para llegar a otras partes del escenario.
Podremos elegir entre cuatro personajes: un caballero, un enano, un bárbaro y un elfo. Pero sin duda, lo único que tiene bueno este «Clans» es su precio. Por lo demás, nada de nada.

Gustavo

Puntuación

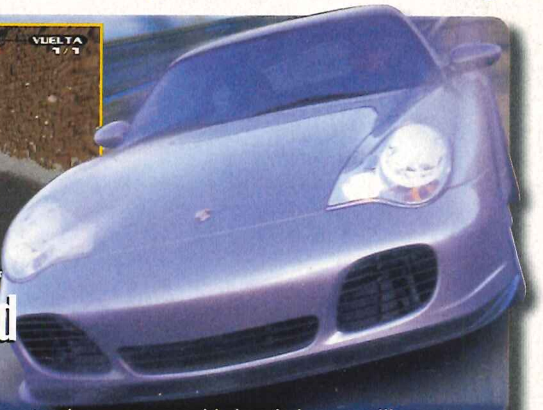
Clans — **4.4** Insuficiente

PC Sistema

Compañía:	Computer House
Precio:	2.995 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

- El precio.
- No es muy divertido que digamos.

DIF SON GRA JUG

Need for Speed Porsche 2000

Electronic Arts nos tiene acostumbrados a lanzar casi anualmente un programa de una de sus sagas más consagradas. Y, obviamente, «Need for Speed» no iba a faltar puntualmente a su cita, aunque esta vez lo único que veremos sobre el asfalto de sus calles serán unos flamantes Porsches.
Así, de primeras, podemos decir que el control de los coches recuerda mucho a la anterior versión: rápido, fluido y con un realismo ya veterano en estas lides. La sensación de velocidad que Electronic Arts ha conseguido imprimir es sencillamente genial, ya que veremos estupefactos cómo nuestro vehículo atraviesa un pueblo en cuestión de segundos.




Otro de los puntos fuertes de este programa es la física: en todo momento los vehículos parecen que de verdad pesan y que sus reacciones a nuestros volantazos y frenazos parecen sacados de la realidad más cruda. En fin, una saga que dura y dura y dura y dura...

Gustavo

Puntuación

Need for Speed Porsche 2000 — **7.0** Notable

PSX Sistema

Compañía:	Electronic Arts
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

- El más real de todos los «Need for Speed».
- El número de opciones es escaso.

DIF SON GRA JUG






Marvel VS Capcom 2 New Age of Heroes

No vamos a empezar con el rollo de que Capcom *ya huele* con sus versiones, conversiones y ediciones de sus famosos juegos de lucha. La verdad es que estos comentarios sobran cuando nos ponemos frente a este «Marvel VS Capcom 2: New Age of Heroes». Echarse una partidita con él es disfrutar de todo un espectáculo 2D que Capcom ha mezclado sabiamente con escenarios poligonales y que consigue dejarnos con la boca abierta a cada golpe especial que ejecutamos en pantalla.
El objetivo es el de siempre: ganar usando diferentes combinaciones de botones. El plantel de luchadores es amplísimo y cuenta con viejas glorias de Capcom y los mejores súper héroes y súper villanos de *la Marvel*. Todos ellos se pueden combinar en luchas de tres contra tres donde la capacidad de realizar *combos* –combinaciones de golpes– será esencial si queremos sacar algo en limpio.
La versión de Dreamcast viene aderezada con muchos modos de juego, personajes secretos y una función de *status* que se comprueba a través del Visual Memory. Definitivamente, Capcom se ha salido con este pedazo de GD para Dreamcast... simplemente *requetegenial*.

Nacho



Puntuación

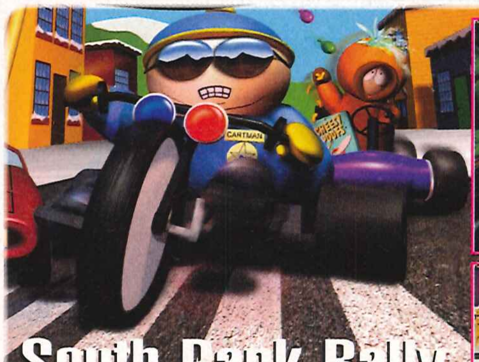
Marvel Vs Capcom 2 — **8.1** Notable alto

DC Sistema

Compañía:	Capcom
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Lucha	Traducción: No

- Es el paraíso de la lucha 2D.
- Que se pueda memorizar tanto golpe.

DIF SON GRA JUG





South Park Rally

Desde luego que «South Park Rally» no es el juego que todo el mundo quisiera tener, pero podemos asegurar que aquel que se eche una *partideja* se va a tronchar: guiños continuos a la serie de televisión, todos los personajes para elegir y el mismo estilo visual *cutre* pero a la vez divertido que podemos ver en la película o en *la tele*. «South Park Rally» mola, no es un juego que emocione por la sensación de competencia ni por la mecánica de los *karts*. Aquí, lo que importa es correr, quitarle al prójimo todo lo que tenga y pasarle, si es menester, por encima.



¡Viva los piques entre la novia, el vecino, la abuela y el farolero de las tres y media por acabar con el maligno Sadam Hussein!

Nacho

Puntuación

South Park — **7.5** Notable

DC Sistema

Compañía:	Acclaim
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: No

- Un gran juego para pasar la tarde.
- Puede cansar si jugamos mucho.

DIF SON GRA JUG







Algunos enemigos tienen un tamaño considerable. La pelea contra este bicho nos costará bastante.



De vez en cuando, SNK se *saca de la manga* algún destellito molón.

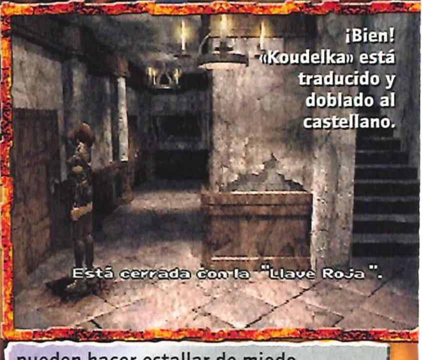
KOUDELKA

SNK cocina un c

Un nombre extraño para un juego extraño. Son las dos primeras sensaciones que nos trasmite «Koudelka» nada más encender la consola. Con un poco de paciencia, la cosa cambia radicalmente...

Lo cierto es que «Koudelka» puede llevar a engaño. Echando un vistazo a las pantallas de estas dos páginas podemos pensar en un montón de juegos clásicos: «Resident Evil», «Final Fantasy» o «Shining Force». Grandes juegos que SNK –como *chef* principal– se ha atrevido a mezclar para crear un plato bastante interesante: el apartado gráfico de «Resident Evil», los menús de «Final Fantasy» y los combates por turnos de «Shining Force».

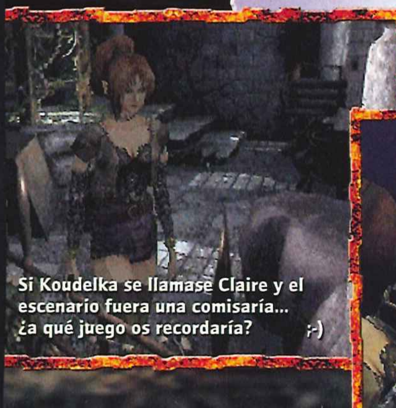
El ingrediente «Resident Evil» está perfectamente plasmado en «Koudelka»: excepcional ambientación que consigue ponernos los pelos de punta gracias a unos fondos tétricos y oscuros hasta decir ¡jander! Mención especial a los exteriores de la aventura, que nos pueden hacer estallar de miedo.



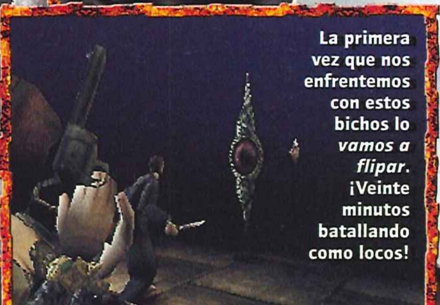
¡Bien! «Koudelka» está traducido y doblado al castellano.

La única nota negativa la encontramos en las batallas que casualmente están creadas por la *play* y resultan demasiado reiterativas y sin ningún cambio aparente, exceptuando el color del suelo y los enemigos. Estos últimos, no dan demasiado miedo pero resultan de lo más extraños y *rallantes* llegando a provocar aburrimiento en algunos casos: ¿quién quiere luchar contra unas sillas?

«Koudelka» se desarrolla de varias formas: buscando pistas, abriendo puertas y hablando

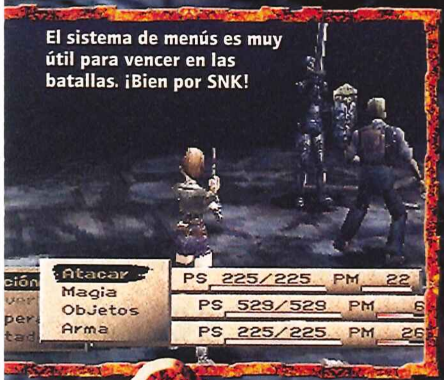


Si Koudelka se llamase Claire y el escenario fuera una comisaría... ¿a qué juego os recordaría? ;-)



La primera vez que nos enfrentemos con estos bichos lo *vamos a flipar*. ¡Veinte minutos batallando como locos!

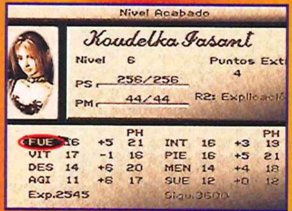

Koudelka –la *prota*– es una chicuela un poco extraña. ¿En el siglo XVIII enseñaban las *cachas* de esa manera?

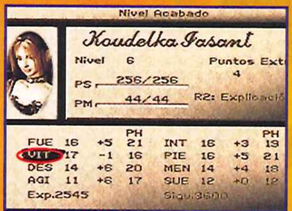


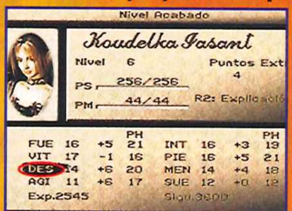
El sistema de menús es muy útil para vencer en las batallas. ¡Bien por SNK!

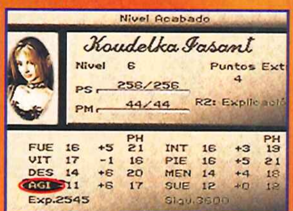
Puntos de experiencia

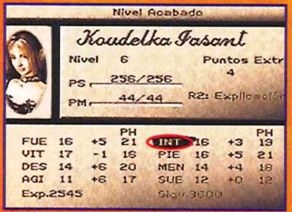
Según vayamos avanzando en la historia y por lo tanto en las luchas, nuestros personajes irán ganado puntos de experiencia que sirven para mejorar sus habilidades innatas. Desde el principio, cada uno de ellos tienen –por así decirlo– una función principal en el grupo: ataque, curación o uso de armas, sin embargo, nosotros podremos variar sus usos, a base de poner y quitar puntos de experiencia. En este cuadro vemos en qué podemos aplicarlos.

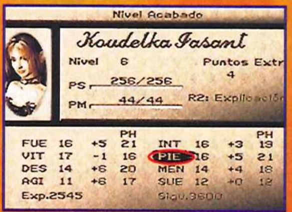

Fuerza: este atributo sirve para determinar la cantidad de puntos que un personaje puede infligir en un combate. Debemos mantener un equilibrio con la destreza.

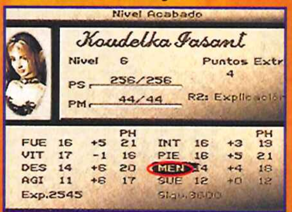

Vitalidad: determina los puntos de salud del personaje. Súper importante para no sucumbir al segundo golpe. También determina la defensa contra los ataques físicos.

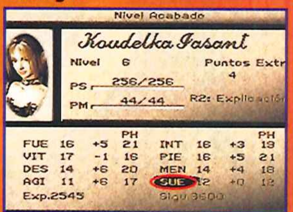

Destreza: si queremos golpear al adversario debemos ser muy diestros. De todas formas, hay que tener en cuenta que por muchos puntos de destreza que tengamos no servirán si no hay fuerza.


Agilidad: cuanto más ágil sea nuestro personaje, más acciones podrá realizar a la vez. Esto sirve, además, para adelantar nuestros turnos al de los enemigos.

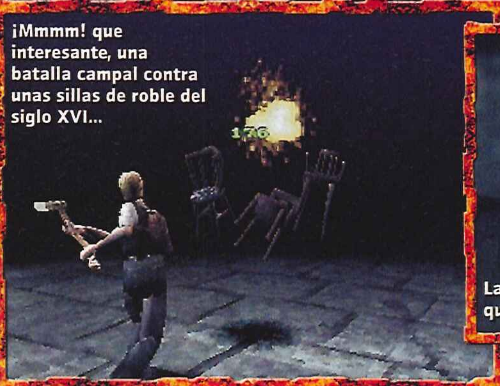

Inteligencia: sirve para subir la potencia de nuestros hechizos tanto al curar como al atacar. Debemos mantener un equilibrio entre la inteligencia y la mente. *Of course...*


Piedad: atributo con doble filo, ya que permite resistir a cualquier hechizo ya sea de curación o ataque. Indispensable mantener el equilibrio con la Inteligencia.


Mente: es lo mismo que la destreza en el ataque físico. Súper necesaria para que los hechizos y magias afecten a nuestros amigos/enemigos. Es ideal un buen balance con la Inteligencia


Suerte: el atributo de la suerte afecta al personaje de muchas formas. Cuanto más puntos gastemos en suerte, mayor serán las probabilidades de que las cosas salgan bien.

lásico


¡Mmmm! que interesante, una batalla campal contra unas sillas de roble del siglo XVI...


Las *intros* tienen mucha calidad. ¡Lástima que Koudelka no enseñe demasiado!


No debemos fiarnos de las apariencias. Estos amables campesinos nos invitan a cenar pero ¿estará la sopa envenenada?

con los *inquilinos* de la mansión al estilo *Resident*.

El segundo ingrediente que SNK ha tomado prestado es el de las luchas que podemos compararlas con las vistas en «Final Fantasy» o «Shining Force».

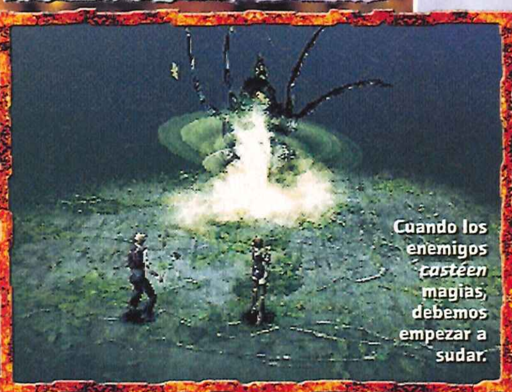
Del primero coge su esencia en el modo de los menús y del segundo recoge los combates por turnos y la posibilidad de movernos como si de un ajedrez se tratara. Esto nos ha encantado: las batallas son todo un reto en el que tendremos varios personajes para elegir con habilidades claramente definidas. Combate cuerpo a cuerpo, uso de hechizos y magias y utilización de armas de fuego. De hecho, cuanto más tiempo usemos una habilidad, más puntos de experiencia ganaremos y mayores daños provocaremos.

Desgraciadamente, en algunas ocasiones –sobre todo cuando tenemos prisa en cruzar una habitación– las batallas se vuelven demasiado pesadas: ¡nos hemos llegado *a tirar* 20 minutos en una lucha sin cuartel contra tres enemigos!

Por lo demás, «Koudelka» se deja jugar poco a poco: al principio estamos muy perdidos, la *intro* no dice nada y cuando tomamos el control ya nos estamos pegando con un bicho: ¡pero si acabamos de aterrizar! Y es que según avanzamos en la historia lo cosa empieza a tomar unos tintes mucho más interesantes: nuevos *items*, magias y personajes se unirán a nosotros poquito a poquito.

Al final ya nos habremos acostumbrado y disfrutaremos con esta intensa aventura. Como siempre decimos con este tipo de títulos, es recomendable jugarlos con la luz apagada, la puerta cerrada y la ventana abierta con la tormenta entrando en duros embates. Así, la cosa mola más y los sustos dan el miedo que nos merecemos.

Nacho


Cuando los enemigos *casteen* magias, debemos empezar a sudar.



Puntuación

Koudelka

8.0 Notable alto

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: SNK
Precio: 7.990 Ptas.
Género: Aventura — Traducción: Sí

Objetivo: tratar de esclarecer las maldiciones de una mansión que pone los pelos de punta.

Modo de juego: mueve a Koudelka por la mansión y defiéndete de todo.

Nº de jugadores:	1
Interacción:	Media
Magias:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Mutante

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

▲ La ambientación es alucinante.
▼ Las luchas acaban cansando.

DIF SON GRA JUG


Bonito paraje el bosque magnetizado.


El control analógico del pad puede llegar a ser muy peligroso.


El juego tiene sus propias fases de bonus...


Neo tiene una cabeza que parece una radio.

SUPER magnetic Neo

El magnetizador andante

De vez en cuando, las compañías nos regalan nuevos héroes con originales habilidades. Ahora se trata de un *prota* muy atractivo...

La lista de héroes malformados que encabeza el genial Rayman tiene un nuevo inquilino, un novedoso habitante que tiene la virtud de utilizar su cabeza como imán que aplica sobre los enemigos con una alegría desvergonzada. Pero a diferencia de otros plataformas que intentan ponernos a los mandos de un Ser supuestamente extraordinario y original, «Super Magnetic Neo» sí hace gala de un *prota* que se vale de sus habilidades para otorgar al desarrollo del juego una apariencia relativamente revolucionaria.

Y es que al margen de los típicos saltos, nuestro Neo del alma puede provocar descargas positivas o negativas para interactuar con los enemigos, objetos y escenarios. Y claro está, según la fuerza que ponga en funcionamiento, las consecuencias podrán ser buenas o... ¿malas?

El caso es que a simple vista –por las pantallas– el primer nombre que nos viene a la cabeza es el de «Crash Bandicoot», el genial zorrillo de PlayStation que tuvo el acierto de organizar el escenario de forma que todos los elementos se acercaran a él, como si de un juego de carreras se tratara.

Aunque no se ha olvidado de las plataformas de turno, la acción está dispuesta de tal modo que hay que correr lo justo, mirando cada palmo para encontrar las trampas que nos han colocado y utilizando las cargas magnéticas adecuadas para recorger enemigos, tirar muros o saltar más arriba con una plataforma. «Super Magnetic Neo» es una arcade simplón que gracias a su condición de pionero le da ventaja sobre futuros títulos que sigan el mismo camino. Es divertido y bastante original.

José Luis


Bajo el agua los escenarios son más bellos...


El hielo, resbala... ¡que me la pegoooo!


Ese enemigo está pidiendo a gritos una carga de su mismo color.

Enlatando al enemigo


Si llegamos a un punto en el que no podemos continuar por culpa de un muro con calaveras como el de la imagen, podemos apagar la consola o intentar superarlo. Bien, una vez elegida la...


... segunda opción, nos encaminamos a atacar a nuestro enemigo aplicando una carga opuesta a la del color de su chatarra metálica. Como es rosa, lanzamos un campo magnético...


... azul y la consecuencia es que lo atraemos. Como poseemos una caja para enlatar enemigos la utilizamos –el juego lo hace automáticamente– y metemos dentro al incauto cabezón.


Seguidamente nos disponemos a encarar el muro que impide nuestro paso a otros escenarios donde cosechar mayores glorias. Pero cuidado porque la plataforma genera un nuevo...


... enemigo que, si nos toca, puede acabar con nuestras ilusiones. Una vez evitado el peligro, saltamos hacia la plataforma sin miedo, que a pesar de tener una estructura endeble...


... aguantará sin problemas. Pulsamos el botón de lanzamiento y mandamos la caja con enemigo dentro contra la pared. Aunque pueda parecer infranqueable, la caja obligará a ceder...


... el muro con un estruendo, abriéndonos por arte de magia una nueva sección del mapa. ¿A que no es tan difícil como parecía? Si es que hay que tener paciencia y pensar un poco...

¡Tu nunca positiffa, siempge negatiffa!

Neo puede generar dos tipos de cargas: una de color rosa, y otra azul. Si nos colocamos al lado de un enemigo de color azul, es posible atraerlo y, con el objeto adecuado, enlatarlo para utilizarlo más adelante. Recordad: los polos opuestos se atraen y son útiles para fijarnos, por ejemplo, a una plataforma.



Del mismo modo que dos fuerzas opuestas se atraen, si provocamos un campo magnético sobre otro del mismo signo conseguiremos evitar que un enemigo se acerque a nuestro endeble cuerpo. Así es posible acabar con *roboces* –metálicos– y demás chatarra malvada del lugar.



Uno de los medios de transporte que hay en el juego es el de las corrientes que pululan a modo de raíles por el cielo. Obviamente, para fijarnos a uno de ellos tendremos que aplicar la carga opuesta: si el polo es rosa debemos generar uno azul.





Super Magnetic Neo

Puntuación: **7.2** Bien

PSX | PC | N64 | GBC | **DC**

Compañía:	Crave
Precio:	8.990 ptas.
Género: Plataformas	Traducción: Sí

Objetivo: acaba con los enemigos del profesor saltanto y encontrando la salida de cada fase.

Modo de juego: aplica cargas *negatiffas y positiffas...*

Nº de jugadores:	1
Nº de Mundos:	4
Nº de Fases:	20
Armas:	Magnéticas
Violencia:	ninguna

Compatible con
Visual Memory
VGA Box
Diccionario de inglés

Los escenarios, los gráficos y el sistema de cargas magnéticas.
Con un solo toque nos quitan una vida...

DIF SON GRA JUG



Ponte a los mandos de uno de estos vehículos espaciales y prepárate para sentir emociones fuertes.

TACHYON
THE FRINGE
¡Alcanza la velocidad absurda!

Parece ser que todas las compañías han vuelto a interesarse por un género tan poco trillado como el combate espacial.
«Star Lancer» de Microsoft es, hoy por hoy, el máximo competidor que tiene este producto de Novalogic para alzarse con el título de mejor simulador de combate espacial.
Y es que como ya ocurriera hace unos cuantos añitos con todas las versiones jugables de "La Guerra de las Galaxias", es decir los «X-Wing», «TIE-Fighter» & Cía., no hace falta un buen guión para mover todo este embrollo y que, de paso, nos enganche. Simplemente con la diversión que nos invade cuando surcamos el espacio con nuestros vehículos futuristas combatiendo contra todo lo que *se menee*, es razón suficiente para provocar en nuestros dedos esa típica electricidad que nos pega al mando durante *un porrón* de horas.
El abanico de opciones que nos ofrece «Tachyon» no es muy innovador, ya que cuenta con las típicas del género, aunque tal vez lo más destacable sea su modo multijugador: es rápido, divertido y pueden participar un total de 100 pilotos a la vez.
En el apartado gráfico ni qué decir tiene que por fin Novalogic se ha olvidado de sus *Voxels garbanceros* –aunque más reales– para entregarse con ansias al territorio de unos polígonos *vestiditos* con texturas que son debidamente aceleradas por la obra y gracia de alguna tarjeta 3D. Amén...
El *interface* de la cabina está totalmente detallado y nos hará creer un poquito más que estamos realmente surcando el espacio a los mandos de un ingenio tres mil años más moderno que nuestro cuerpo.
Sobre la inteligencia –artificial– de las naves enemigas poco podemos decir, lo único, que parecen sacada de un burro siberiano con escasez de glucosa en el cerebelo... porque en vez de dispararnos e intentar huir de nuestros ataques, se entregan con gracia al oficio de modelos y, quietecitos, esperan a que les *arreemos* en la frente unas cuantas descargas energéticas de esas que pican.
Con «Tachyon» es posible disfrutar a lo grande porque tiene calidad técnica de impresión y una variedad de misiones suficiente para tenernos distraídos mientras surcamos las más variadas galaxias del universo. Interesante.

Gustavo


Por muy grandes que parezcan los enemigos terminarán cayendo.


A nivel gráfico, las naves aparecen muy detalladas. ¡Guau!


Una pena que todos hablen en Inglés.


Este tipo de naves sólo tienen un punto débil, el centro.


En el modo entrenamiento, no nos quedará más remedio que pasar por el aro.



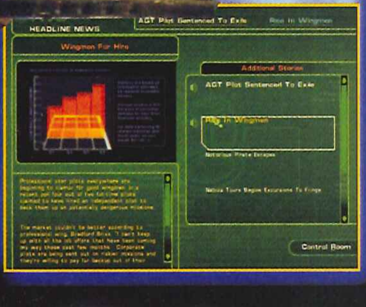
Este es el mapa de la galaxia.


Merece la pena apagar los motores y observar el entorno.


Si fallas con tu objetivo podrías dañar la nave nodriza.

El telediario

Tendremos a nuestra disposición una opción que nos permite ver el boletín informativo que dan cada día sobre las noticias que se producen en toda la galaxia. Evidentemente, en muchísimas de estas *news* estaremos directamente implicados, ya que la mayoría darán cuenta de misiones que hemos llevado a cabo anteriormente con éxito.
Es una pena que este telediario se dé en Inglés ya que es una original forma de ponernos al día sobre nuestros avances... y este en este idioma... ¡cualquiera se entera de lo que pasa realmente!



¿Para qué tanto indicador?




Con esta mini-pantalla podemos tener a la vista al enemigo seleccionado. Y es que con este HUD es posible comprobar tanto los niveles de sus escudos como los de la nave.


Estos son los indicadores de combate. El círculo amarillo es nuestro cañón, el rojo el lugar en el que debemos disparar para dar en el blanco y la flecha indica la posición de la nave.



Aquí veremos el arma que llevamos seleccionada en cada uno de los cañones. Para incorporar un arma nueva primero tendremos que gastar nuestros ahorros en el hangar.


Con el radar estaremos al corriente de dónde se encuentran nuestros enemigos y podremos consultarlo si nos desviamos del objetivo de la misión.


Nos muestran la energía que se está empleando: el aura verde nos señala los niveles de los escudos de nuestra nave.

Puntuación

Tachyon — **8.2** Notable alto

Plataformas: PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Novalogic
Precio:	Por confirmar
Género: Simulador	Traducción: No

Objetivo: conseguir dinero aceptando contratos y llevándolos a cabo por todo el espacio.

Modo de juego: únicamente volar, disparar y matar.

Nº de jugadores:	1
Modo multijugador	Sí
Nº de naves:	Más de 6
Armas:	Sí
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos
Pentium 200 MHz
Aceleración 3D opcional
32 MB RAM

▶ Es divertido, rápido y muy, muy entretenido.
▶ La IA de los enemigos.

DIF SON GRA JUG

Space Channel 5

El canal más bailón de la galaxia

Las mujeres están en pie de guerra: primero Lara, luego Joana Dark y ahora las chicas de «Dead or Alive 2». Por fin, llega la reportera más simpática de la historia... ¡Ulala!





No podían faltar los jefes finales.

Un futuro incierto se cierne sobre nuestro planeta. Unos extraterrestres que se hacen llamar *Mororians* quieren conquistar la tierra a golpe de baile y para ello han creado una sonda hipnótica que obliga a la gente a mover su esqueleto sin posibilidad de reacción. Y es que, según los últimos informes del Servicio de inteligencia Bailona, la única forma de sacar a la gente de este trance es imitando los movimientos que los alienígenas efectúan. Y qué mejor que asignar la misión a la más famosa de las reporteras televisivas para cubrir esta noticia y salvar, de paso, a la humanidad de una *movida* y humillante conquista.

Con este argumento, Sega nos ofrece un juego lleno de ritmos marchosos para todos los gustos que cautivarán nuestros oídos con sus pegadizas y molongas melodías. Además, estimulará al resto de los sentidos ya que, entre otras cosas, los efectos visuales que contemplaremos durante nuestra aventura intergaláctica llenarán nuestra retina de vistosos colores y formas a lo "Austin Powers".

Pero sin duda lo que más euforia nos provoca es ver cómo se mueve nuestras querida reportera: sus contorneos rozan lo perfecto, técnicamente hablando, y lo estranbótico, estéticamente hablando.

Pero lo realmente sorprendente es cómo una cosa tan sencilla puede llegar a causar tanta diversión. Con la excusa de imitar los movimientos de los alienígenas, disfrutaremos de lo grandioso de este juego, ya que nos reta a hacerlo cada vez mejor y a superar todos los niveles sin cometer ni un error. Lo increíble de la cosa es que con tan solo dos botones y la cruceta de dirección seremos capaces de terminarnos el juego sin ninguna otra ayuda .

A primera vista podríamos pensar que este es un título que se puede hacer pesado a las primeras de cambio. Sin embargo sus más de setenta personajes y sus particulares estilos de baile alejan nuestra cabeza de cualquier duda.

Y es que Tetsuya Mizuguchi sabía perfectamente lo que quería y lo ha sabido plasmar en lo que, sin duda alguna, es hoy por hoy su obra más perfecta y completa. Por todo lo anterior es de justicia pensar que «Space Chanel 5» se convertirá en uno de los mejores juegos que han visto la luz desde el nacimiento del universo. Entre otras cosas porque lo tiene todo para triunfar: una heroina sensual, diversión salvaje y un programador con mucho nombre. Coge el *micro* y... ¡a bailar!

Gustavo



Si bailamos bien, rescataremos a otros terrícolas.



¡Lo estás haciendo bien! ¡Continúa así!

Tendremos que demostrar que somos mejores que nuestra réplica.



Es muy sencillo bailar entre escenarios paranoicos.



Cuando salvemos a Michael Jackson, veremos como Ulala realiza uno de sus pasos.





¡Pero esto que es! No, si imaginación no le falta al Mizuguchi ese.



Escuchad con atención, ¡allá vamos!

El último rival promete complicaciones.



Ni siquiera en el siglo XXV los japoneses han abandonado sus cámaras.


¡Qué bonito! todos juntos se desplazan por una alfombra de estrellas...


¡Esta presentadora va a crear escuela!



Al conseguir más del 95% de audiencia, aparece un aura rosada alrededor de nuestra *prota*.

Los personajes

Ulala

Con la tierna edad de 22 años, Ulala es una de las presentadoras más jóvenes del Canal Espacial 5. Por suerte para ella, su primer trabajo será el de cubrir la noticia de la invasión de los *Morolians*. Esperemos que este reportaje la catapulte en su camino hacia la fama y nos permita, en un futuro, disfrutar de su presencia en más juegos...

Jaguar

Este personaje de 35 años de edad poco tiene que ver con el canal de noticias de nuestra querida amiga, ya que cuenta con una nave espacial llamada *Rogueship-A-Go-Go* desde la que retransmite su programa defendiendo, ante todo, la libertad. Se dice de él que es un pirata espacial. ¿?

Michael Jackson espacial

Se dice de esta superestrella que hace mucho, mucho tiempo –unos quinientos años– salvó al planeta azul de una destrucción inminente usando la energía que sus pies generaban al bailar. Se rumorea que también fueron alienígenas los causantes de semejante caos...

Chiet Blank

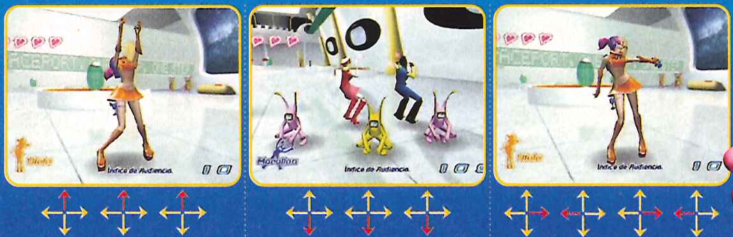
Es el Director del Canal Espacial 5 y su única meta es conseguir los índices de audiencia más altos de toda la televisión a cualquier precio. Igualmente se dice que le falta un tornillo. Solo os podemos desvelar que le gusta la tela escocesa y que será parte importantísima en el argumento de la aventura...

Pudding

La reportera del Canal Espacial 42 es la más joven de todo el gremio ya que con 20 tiernos añitos llegó a presentar su propio programa de televisión. Ha tenido dos operaciones de nariz desde los diecisiete años, por lo que la gente dice que toda ella es de plástico. Aún así, ella hace caso omiso a los comentarios y realiza un excelente trabajo de *bailoteos* varios.

Así se juega

Esta es la primera batalla que libraremos con los conquistadores. Para pasarla sin ningún tipo de problema hemos preparado las secuencias de botones que debemos pulsar: primero es el turno de los alienígenas, después nos tocará a nosotros. Pero aunque te digamos qué botones utilizar, el verdadero ritmo lo debes llevar tú. Eso sí, debes saber distinguir perfectamente cuándo dicen *Up, Down, Right, Left* y *Chu*...





Más rápido

Mogollón de rápido

Space Channel 5

Puntuación: **9.4** Sobresaliente

PSX · PC · N64 · GBC · **DC**

Compañía:	Sega
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Musical	Traducción: Sí

Objetivo: en principio, cubrir la noticia de la invasión de los *Morians*. Después, salvar la Tierra.

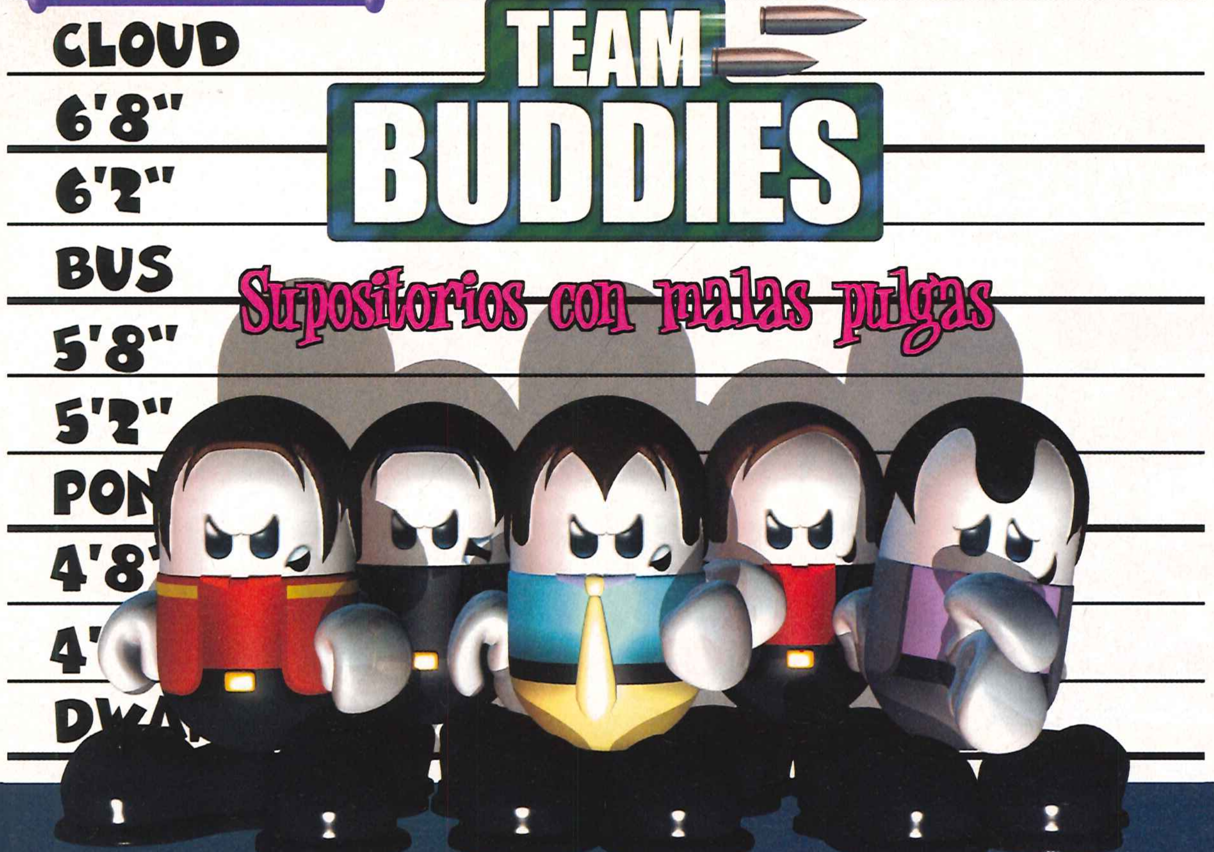
Modo de juego: Up, Down, Up, Down, Chu, Chu, Chu...

Nº de jugadores:	1
Nº personajes:	Más de 30
Niveles ocultos:	Sí
Armas:	Las zapatillas
Violencia:	Rítmica

Compatible con Visual Memory

- Tiene personalidad propia y la protagonista se sale...
- No es muy difícil.

DIF · SON · GRA · JUG



TEAM BUDDIES

Supositorios con malas pulgas

Si pensabas que lo habías visto todo, prepárate para una paranoia que alucina por su gran originalidad y diversión.

Para protagonizar este juego, Psygnosis no ha elegido a ningún famoso personaje que garantice grandes índices de ventas y que sea portada de todas las revistas siempre que asome la cabeza. No. En esta ocasión se ha decantado por unos seres de lo más ridículos que amenizarán nuestras tardes con gran simpatía y sentido del humor.

Para ello nos ha preparado una historia que roza lo absurdo: los *Buddies* –estos seres con forma de supositorio– vivían en armonía y paz todos juntos y felices, hasta que una tarde de verano, mientras se celebraba una *House Party* con el celebre *DJ Tranche* en el parque, comenzaron a caer cajas del cielo que escondían en su interior armas mortíferas con las que exterminar se convirtió en una tarea sencilla. Desde entonces, y sin saber por qué, se formaron grupos armados con una sola intención: que su color alcanzara la supremacía frente a los demás congéneres.

Pero esto es sólo el principio de las incongruencias a las que nos tendremos que enfrentar, ya que mientras avancemos en el juego llegarán a proponernos retos descabelladamente inútiles que pasaremos con curiosidad, ganas de reír y un gran sentido del humor. Misiones como recuperar una bicicleta utilizando un tanque o evitar que los *perros bomba* destruyan nuestra base son ejemplos que ilustran ese descerebramiento son límites de este «Team Buddies». Muchos piensan que este es un juego de estrategia por turnos... pero están muy equivocados.

Y es que se trata de un invento con mucha acción y pequeñas dosis de estrategia –crear armas y unidades con coherencia– donde, a la hora de la verdad, sólo importan *los mamporros* que seamos capaces de asestarle en menos tiempo a nuestro rival.

«Team Buddies» tiene, además, un apartado gráfico normalete pero que tiene algunos logros como el colorido y la rapidez de los movimientos. Un juego muy muy divertido y entretenido que nos hará pasar largas horas de risas mientras borramos del escenario al resto de supositorios valientes. ¡A reirse que son dos días!

Gustavo


Pulsando y manteniendo L1 la diana no se nos escapará.


Tendremos la posibilidad de configurar la cámara a nuestro antojo.


La solución para este Buddie es muy sencilla: un poquito de aire...


A nuestros supositorios les encanta volar...


Si eres hábil construyendo... la batalla será tuya.


En fases avanzadas disponemos de un equipo más moderno.

Construye tu arsenal



Uzi
En nuestra base tendremos una plataforma con cuatro espacios para fabricar lo que nos plazca. Si colocamos una sola caja y la destruimos nos obsequiará con una bonita Uzi de repetición.



Granadas Niuna
Colocando dos cajas –una al lado de la otra–, y rompiéndolas, obtendremos un bonito *pack* de granadas de corto alcance con las que podemos hacer volar a los enemigos con un par de aciertos.



Lanzacohetes Tarudo
Para preparar este arma de destrucción masiva solo debemos colocar cuatro cajas tapando la plataforma. En Juegos & Cía. hemos bautizado al lanzacohetes con el nombre de Carlos. ¡Pumba, pumba!



Comando a Distancia
Colocando cuatro cajas –dos debajo y las otras dos encima– ganaremos una unidad de Comando que se caracteriza por tener una mayor cantidad de salud y habilidad a la hora de manipular armamento del bueno.



Unidades de Casa
Aunque no son muy buenas, son más fáciles de construir que las de Comando ya que colocando dos cajas –una encima de la otra– podremos disfrutar de un colega más. ¡Fácil, fácil!



El Tanque Mutanque
El vehículo por excelencia se consigue construyendo un cubo perfecto –4x4–. Pero si además añadimos una caja de color azul obtendremos un tanque con mayores prestaciones de ataque *supositoril*.


Con un tanque en nuestras filas será muy difícil que nos ganen.

Puntuación

Team Buddies — **7.5** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Psygnosis
Precio:	6.990 Ptas.
Rénero: Acción	Traducción: Sí

Objetivo: acaba lo antes posible con todos los supositorios de distinto color. Y ganarás...

Modo de juego: construye, ataca y organiza a tus supositorios.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de soldados:	4
Modo multijugador:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	No molesta

Compatible con
Dual Shock
Memory Pack

La mezcla de acción y estrategia y lo divertido que es.
Algo dificilillo.

DIF · SON · GRA · JUG



ECW Hardcore Rulz

Madre del amor hermoso lo que nos hemos encontrado en este juego: ¡esto es lo más *cutre* que hemos visto en años! No sólo porque la animación sea tristísima, no sólo porque los luchadores anden *quasiescocíos*, no... sino porque es incomprensiblemente injugable. Si a esto le unimos que no han incluido ninguna novedad palpable respecto a la anterior versión –que dicho sea de paso estaba bastante mejor–, sólo podemos recomendar que olvidemos el nombre de «ECW Hardcore Rulz» y, si nos gusta el *wrestling*, hacernos con los servicios del «WWF Smackdown!».



Nacho

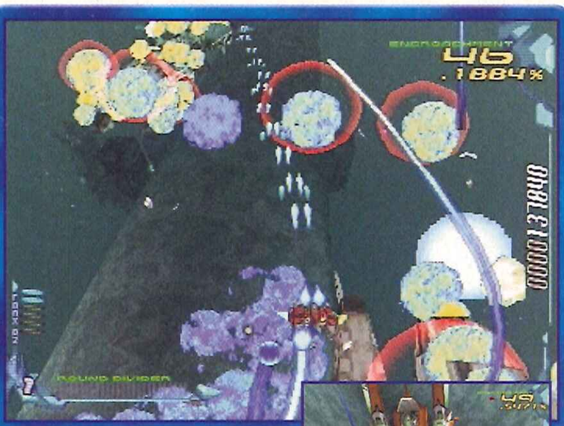
Puntuación

ECW Hardcore Rulz — **3.0** Insuficiente

Sistema		
PSX	Compañía:	Acclaim
	Precio:	7.990 Ptas.
	Género: Lucha	Traducción: No

- ¿Las chicas?
- ¿Todo?

DIF SON GRA JUG



Ray Crisis

El género de los matamarcianos resurge de sus cenizas con un título que está dispuesto a ofrecernos acción de la buena a base de certeros disparos. A pesar de contar con escenarios 3D, la acción se desarrolla sobre un único plano, como en los matamarcianos de toda la vida, y ¡vaya si se desarrolla!: en todo momento el escenario estará lleno de explosiones y efectos lumínicos debido a la gran cantidad de proyectiles que generan las naves.





Así que ya sabemos: si somos unos *fans* de este tipo de títulos, no hay que dudar en incluirlo en nuestra colección. Es una ocasión que merece la pena y que, sobre todo, nos divertirá.

Gustavo

Puntuación

Ray Crisis — **7.4** Notable

Sistema		
PSX	Compañía:	JVC
	Precio:	Por confirmar.
	Género: Matamarcianos	Traducción: No

- Es un grandísimo matamarcianos.
- Que no te gusten este tipo de juegos.

DIF SON GRA JUG







Nightmare Creatures II

Ya tenemos entre nuestras grasientas manos la versión más prometedora de «Nigthmare Creatures II»... y decimos prometedora porque como les ocurre a algunos futbolistas, eso de triunfar en empresas mayores está reservado, únicamente, a los genios.



Y es que el resultado no pasa de ser una simple versión en GD del juego de PlayStation. Esto no significa que «Nigthmare Creatures II» sea un juego *lamentable* en Dreamcast ¡qué va!, conserva todos los detalles que nos encantaron, pero el problema es que ¡NO han cambiado nada de nada! Han dejado hasta esos píxeles tamaño *ladrillo de la Catedral de Salamanca*. Imaginar la gracia que nos hace gastarnos 40.000 *pelas* en una Dreamcast para jugar a lo mismo que los colegas que tienen una PlayStation...

Nacho

Puntuación

Nightmare Creatures II — **6.0** Bien

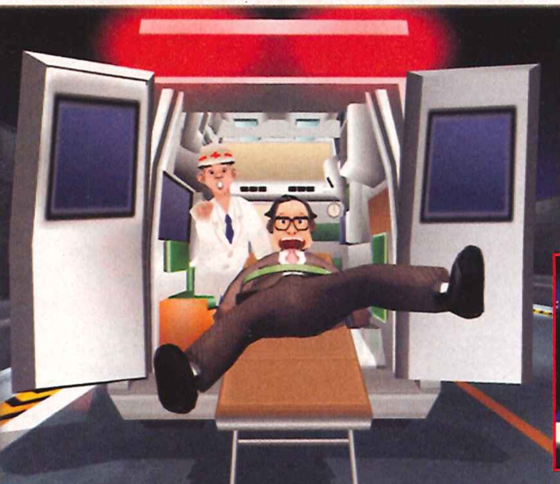
Sistema		
DC	Compañía:	Kalisto
	Precio:	8.990 Ptas.
	Género: Aventura	Traducción: Sí

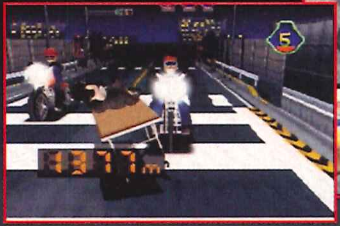
- Que sea tan divertido como en PSX.
- Que sea igual a la versión PSX...

DIF SON GRA JUG

Incredible Crisis

Si eres de los que piensan que ya lo has visto todo y que nada puede sorprenderte, abre tu mente, por que este juego lo hará y mucho ya que las situaciones y las misiones que tendremos que llevar a cabo no solo rozan lo increíble, sino que parecen sacadas de *la peli* "Agárralo como Puedas". En principio encarnaremos a Kaneo, un Japonesito que se verá envuelto en los *saraos* más absurdos y descabellados que nos podamos imaginar. Más adelante nos otorgarán la oportunidad de encarnar a su mujer y a su hijo. El hilo argumental es completamente absurdo: debemos llevar a nuestro personaje hasta su oficina para cumplir con sus labores profesionales cuando, de repente, una bola gigante se cuela por nuestra ventana y nos obliga a correr como locos por todo el edificio hasta perderla de vista. Pero por esas casualidades de la vida, más tarde nos cae un objeto en la cabeza y debemos ir al hospital en camilla para, después de una calurosa conversación, salir corriendo de la ambulancia mientras esquivamos coches en una poblada autopista.















Todos estos retos los tendremos que afrontar mediante divertidos *mini-juegos* que emularán de una forma soberbia todas y cada una de las situaciones en las que esta familia de japonesitos se verá envuelta *sin comerlo ni beberlo*. Desternillante.

Gustavo

Puntuación

Incredible Crisis — **8.4** Notable alto

Sistema		
PSX	Compañía:	Titus
	Precio:	4.990 Ptas.
	Género: Aventura	Traducción: Sí

- Divertido, entretenido y desternillante.
- Se queda corto.

DIF SON GRA JUG

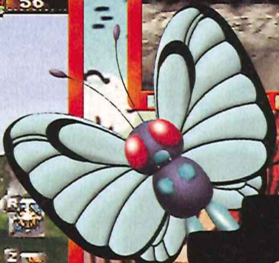



¡Este va a echar a volar!, ¡que no se escape!... ¡zas!


Pikachu no podía faltar a la cita... ¡di patata!


Este tiene cara de pocos amigos: mejor no decirle nada...


Los Pokémon suelen aparecer de repente, y en lugares difíciles de localizar.



Poké Sn

La cantera de

Las patadas, zurriagazos y tortas de «Pokémon Stadium» se van de vacaciones para dejar paso al arte, a la sutileza de una buena fotografía campestre.

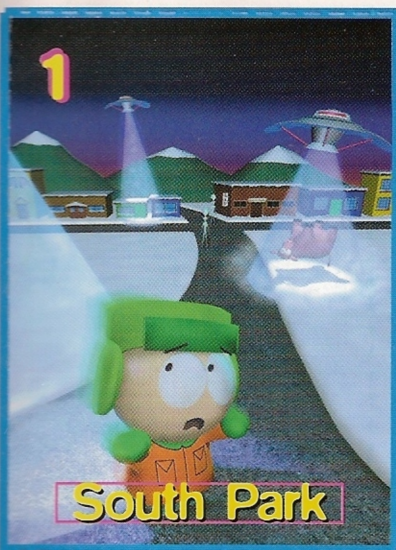
De original hay que tachar a este curioso experimento genético que tiene en los Pokémon de marras un filón inagotable.
Y es de agradecer que hayan dejado a un lado sus disputas, golpes y *patadones* para, con el reposo que merece la ocasión, irse de campo a una isla casi desierta para posar como si de unas *Top Models* se tratara.
Efectivamente, nuestro cometido primordial en «Pokémon Snap» es intentar obtener las mejores fotografías de nuestros Pokémon preferidos en esas poses que todos hemos imaginado alguna vez: que si saltando, que si recostados sobre la fina hierba... o saludándonos afablemente desde un risco pedregoso.
Pero ¿cómo es posible entrar en los dominios de todos los Pokémon salvajes sin que se molesten con nuestra presencia?
Muy fácil, el Profesor Oak ha concebido un sistema de transporte que, mediante unos raíles, nos permite recorrer milímetro a milímetro las seis rutas que componen el complejo de Isla Pokémon. Evidentemente, esas rutas cuentan con distintos escenarios y en cada uno de ellos es posible encontrar Pokémon de distinta naturaleza: los hay de tierra, de agua y fuego –como bien sabéis todos vosotros–.
Una vez que nos montamos en el *cacharrito* y empezamos nuestra travesía es necesario saber que aquí lo que importa no es sacar la foto como sea, sino hacerlo de un modo bonito, ajustado a las normas estéticas de tamaño –del Pokémon–, composición –los elementos que rodean *al bichejo*– y color.
¿Pero quién es el encargado de evaluar nuestro tabajo? Muy sencillo, ca-


Además de andar por raíles, este cochecito puede surcar las aguas de un río...


Nuestro *prota* va armado con Manzanas que puede tirar a las cabezas de los Pokémon.

Juegos & Cía.

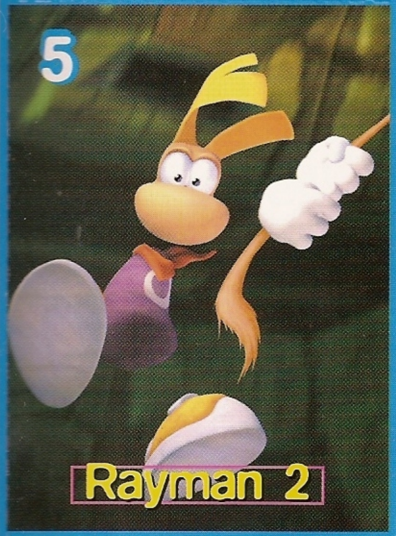
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.


1
South Park

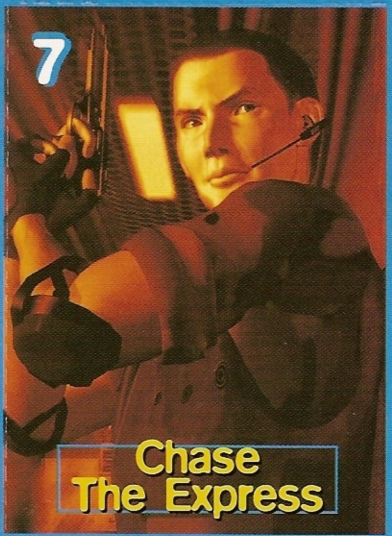

2
Virtua Tennis


3
Los Autos Locos


4
Space Channel 5

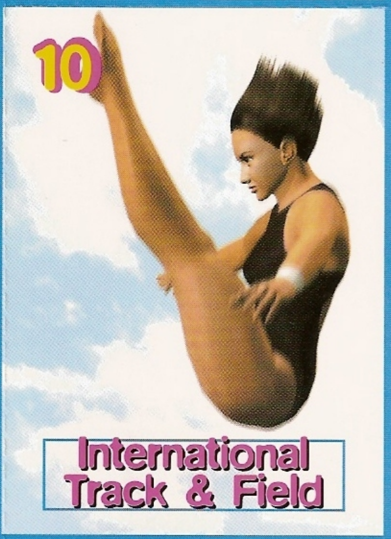

5
Rayman 2

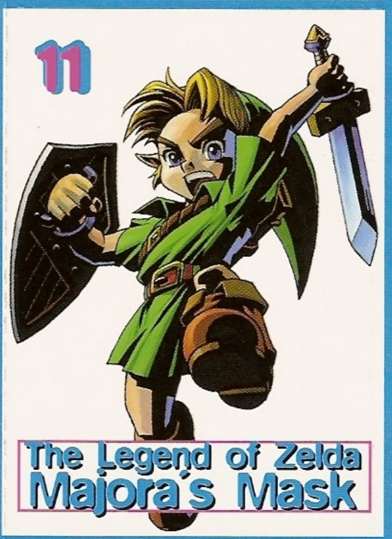

6
Dead or Alive 2

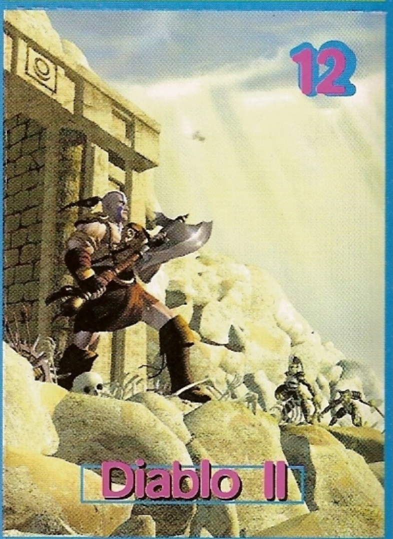

7
Chase
The Express

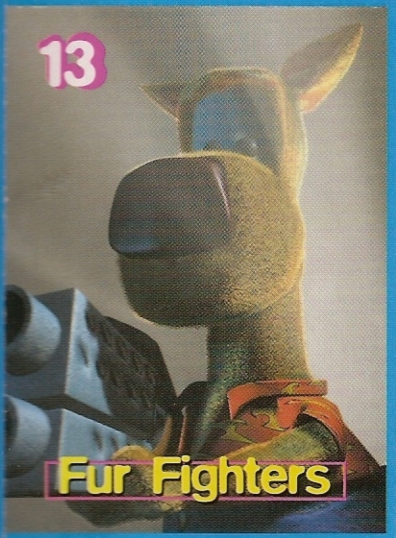

8
Mario Party 2

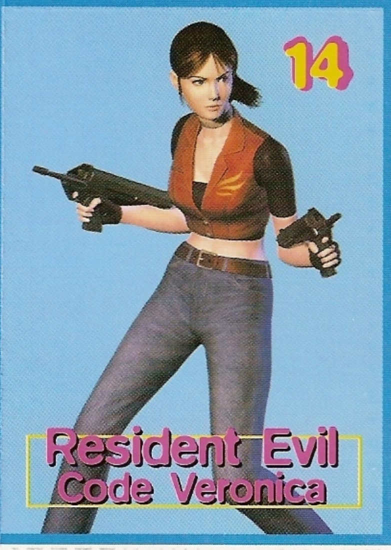

9
Super
Magnetic Neo


10
International
Track & Field


11
The Legend of Zelda
Majora's Mask

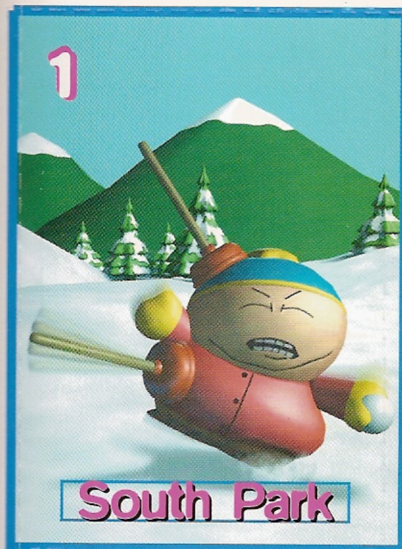
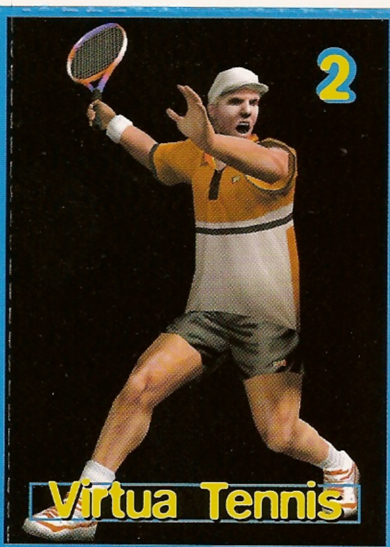

12
Diablo II

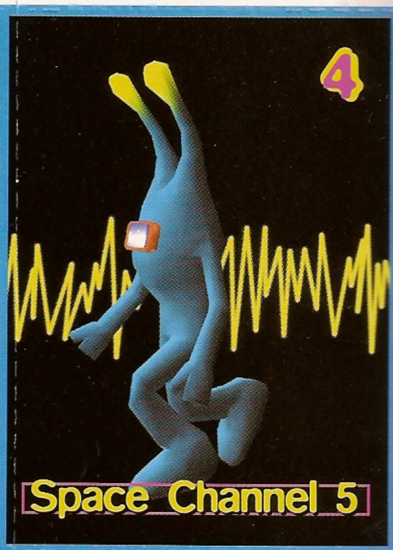
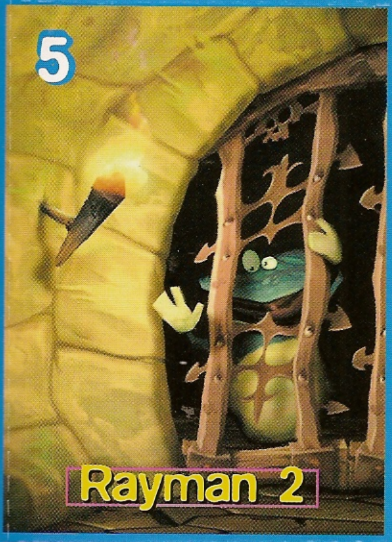

13
Fur Fighters

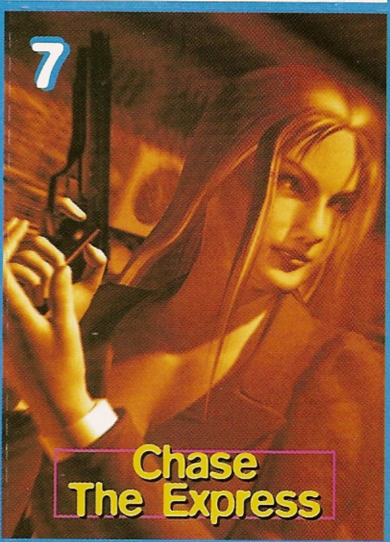

14
Resident Evil
Code Veronica

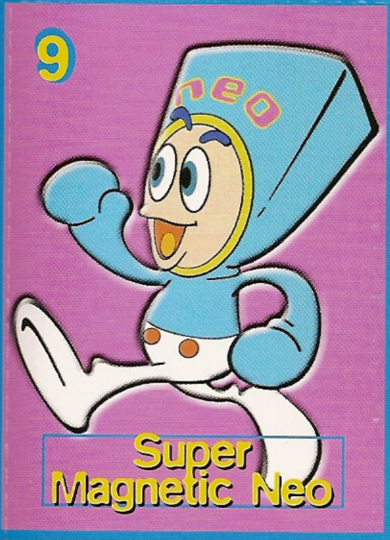
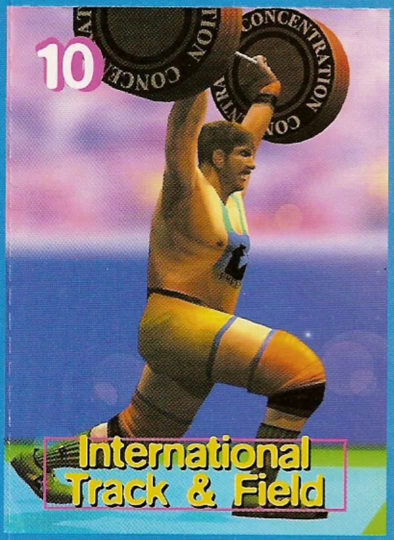
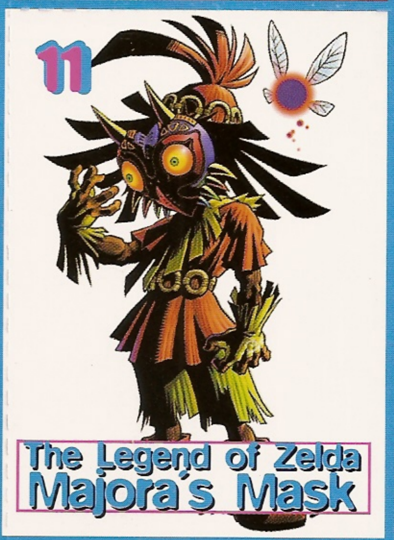
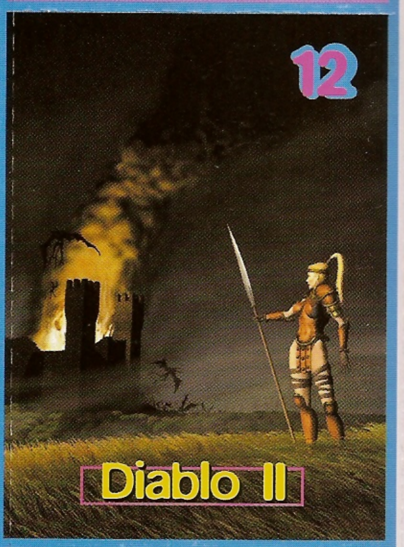

15
Turok 3
Shadow of Oblivion

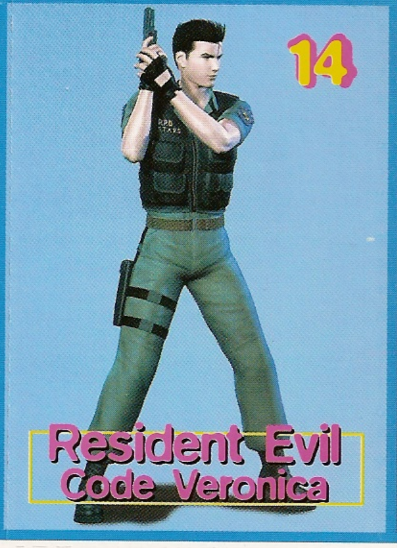

16
Resident Evil 3
Nemesis

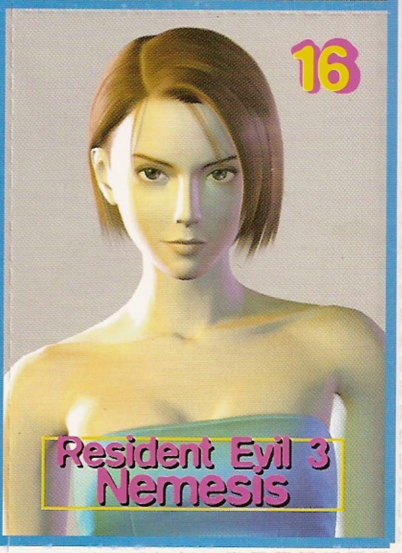

1
South Park

2
Virtua Tennis

3
Los Autos Locos

4
Space Channel 5

5
Rayman 2

6
Dead or Alive 2

7
Chase
The Express

8
Mario Party 2

9
neo
Super
Magnetic Neo

10
CONCENTRATION
International
Track & Field

11
The Legend of Zelda
Majora´s Mask

12
Diablo II

13
Fur Fighters

14
Resident Evil
Code Veronica

15
Turok 3
Shadow of Oblivion

16
Resident Evil 3
Nemesis

Juegos & Cía.

Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.
Juegos & Cía.


Algfunos efectos de luz PKMN son increíbles.



Esta foto de Tygglypuff promete ser especialmente pastelosa.


¡Uy!, ¿le habrá dado un *yu-yu* a la pobre criatura?


Nuestro carricoche es poco seguro como algún Pokémon se enfade.




Aquí está la puerta de salida de la ruta: ¡hogar, dulce hogar!



...MON Snap

...l National Geographic

...da vez que volvamos a la base, el Profesor Oak mirará detenidamente el material recogido en el campo y lo puntuará según sus criterios científicos. Lo bueno que tiene el cartucho es que si después de hacer una batida fotográfica por una ruta, queremos volver para hacer mejor nuestro trabajo y ganar más puntos, podemos hacerlo recorriendo de nuevo el escenario. Por cierto, para desgracia de los *locuelos* del fenómeno Pokémon, decir que este cartucho sólo cuenta con la presencia de 64 especies... ¡snif, snif!


Por el tamaño y la pose del PKMN nos van a dar un zurrón de *pepes*...

El juego, la verdad, es que presume de tener una idea original y la pone en práctica con un acierto descomunal por que el *quiz* de la cuestión funciona: las valoraciones de las fotografías siguen un criterio único que se aplica sobre todas las que saquemos. Por eso, «Pokémon Stadium» se comporta como un juego deportivo, que nos pica para sacar mejores fotos del mismo bicho una y otra vez, sin descanso.
Un gran juego, divertido y excelentemente realizado... ¡y con Pokémon!

José Luis

Señales PKMN


Dentro de lo original que es la idea, «Pokémon Snap» tiene una serie de fenómenos llamados Señales PKMN que consisten en lugares donde el escenario adopta formas semejantes al aspecto de algunas especies de Pokémon.



En este caso, hemos cazado una columna de humo sospechosamente parecida al Pokémon Koffing: si le echamos *una fotico*, la guardaremos en nuestro álbum y ganaremos algunos puntos de más. Son como una especie de *secretos*...

Valorando la *afoto*

Una vez que volvemos del dura día de trabajo campestre, el Profesor Oak valorará nuestro curro en base a tres conceptos básicos: tamaño –del Pokémon–, pose y técnica. Cuanta mayor sea el tamaño del bichito y la...





... posición que adopte frente a nuestro objetivo, más alta será la puntuación. Obviamente si creemos que es posible mejorar el registro de una fotografía anterior, podemos regresar a la ruta. Debemos tener en cuenta que los Pokémon no paran de moverse y hay que tener mucho pulso...

Seis rutas diferentes



Isla Pokémon está dividida en seis rutas diferentes que podemos recorrer según nuestro gusto. En cada una de ellas aparecen distintas especies de...


... Pokémon que suelen tener la costumbre de moverse *como locos*, realizando saltos o piruetas y escapando de nuestra vista con rapidez.


Si completamos las seis rutas es posible acceder a una séptima, llamada Arco Iris, donde habitan maravillosos *bichitos* entre nebulosas y Auroras Boreales.

Pokémon Snap

Puntuación: **9.0** Sobresaliente

PSX · PC · **N64** · GBC · DC

Compañía:	Nintendo
Precio:	10.990 Ptas.
Género: Click'em-up	Traducción: Sí

Objetivo: conseguir las mejores fotos de los Pokémon que hay en la Isla venciendo a nuestros adversarios.

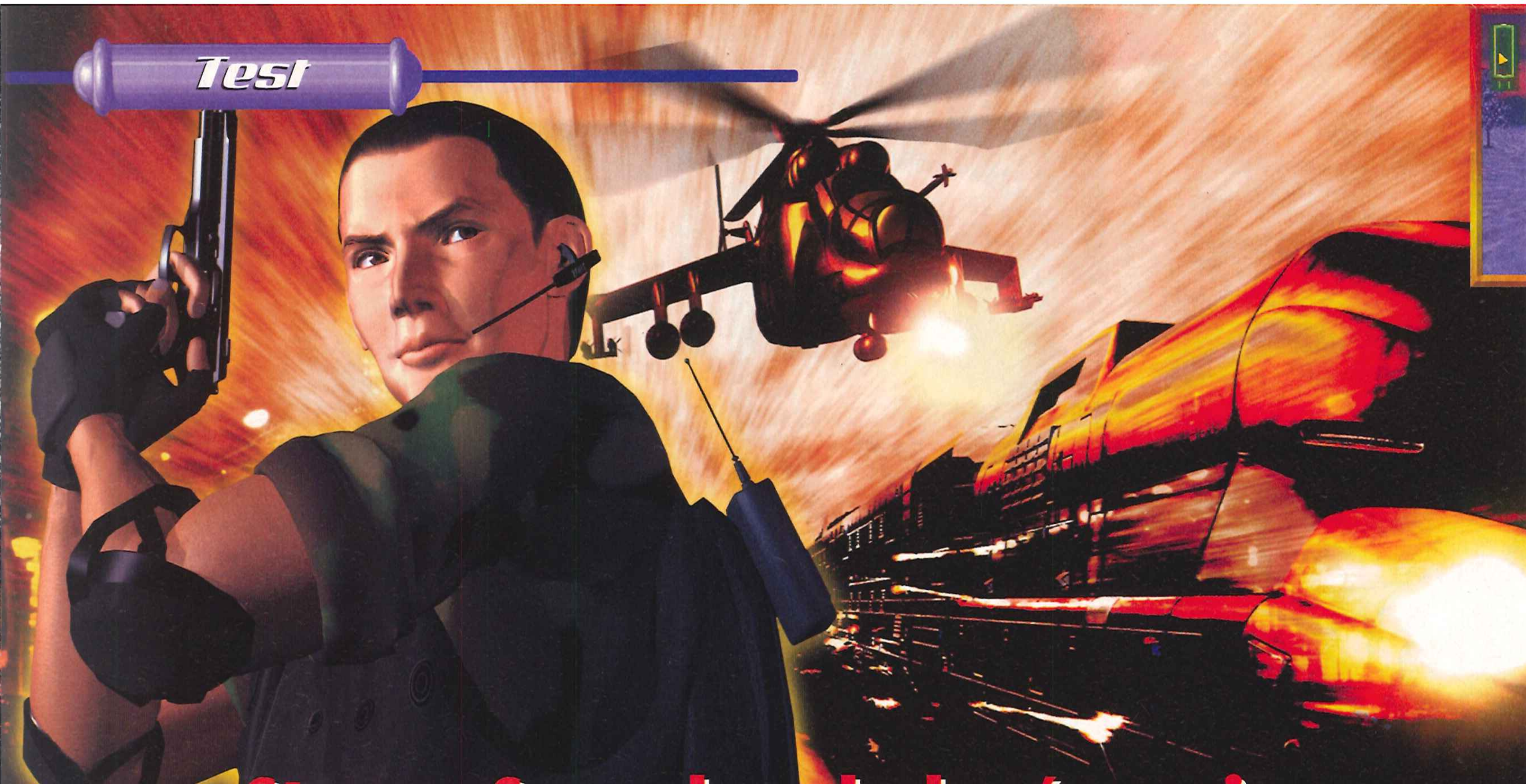
Modo de juego: busca, mira, encuadra y ¡zasca!, fotografía al canto.

Nº de jugadores:	1
Nº de Pokémon:	64
Nº de Rutas:	6 + 1
Armas:	Manzanas
Violencia:	¿En serio?

Compatible con: Expansion Pak, Rumble Pak

La idea general y la realización técnica... ¡ah! y los escenarios.
Le faltan 87 especies de PKM.

DIF · SON · GRA · JUG



Steven Seagal no lo haría mejor

CHASE THE EXPRESS



Sony ha cogido las mejores ideas de otros juegos y las ha metido en una *cocktelera* y, como aliño, nos ha servido un nivel gráfico bueno y un doblaje de película. Eso sí, para concebir el argumento no han debido romperse la cabeza.

Es evidente que trasladar una película a una consola es algo complicado. Pero al parecer, Sony ha recogido el guante y ha desarrollado una aventura que parece extraída, directamente, de una sala cinematográfica.

Y es que –empezando por el argumento– nos daremos cuenta rápido de que «Chase the Express» podría haber sido el nombre de una superproducción *made in Hollywood*.



¡A esta distancia no le darías ni a un Centollo Polar!

La situación, ¡cómo no! es crítica: un cruento comando terrorista ha secuestrado un tren en el que viaja el embajador francés y toda su familia. Pero ahí no termina lo gordo, ya que dicho convoy también transporta cabezas nucleares que están preparadas para explotar en cuanto la locomotora toque el plácido suelo de la Estación Central de París. Y aquí empieza lo bueno... porque uno de los supervivientes de la masacre que allí se ha producido es nuestro personaje, Jack Morton: el encargado de evitar que las bombas atómicas exploten. Además, la ambientación nos ayuda a introducirnos en la historia rápidamente, ya que veremos cadáveres por doquier en las estrecheces de un tren con los enemigos pisándonos los talones y con encuadres muy cinematográficos que parecen sacados de, por ejemplo, *la peli* Alerta Máxima 2. Desgraciadamente, en algunos momentos dichas cámaras se convertirán en obstáculos del juego porque tendremos que dirigir a nuestro *prota* desde una distancia tan lejana que nos será imposible diferenciarlo del fondo.

Otro de los aspectos que contribuyen para que este título se asemeje a una película es la traducción y el doblaje: Sony se ha dado cuenta de lo importantísimo que resulta que un juego esté bien doblado, ya que las voces de los profesionales nos hacen creer que realmente estamos subidos en un tren de alta velocidad.



Jack Morton tiene más equilibrio que un elefante sobre una tabla de *surf*.

Técnicamente esta nueva aventura nos ofrece, como hemos dicho antes, escenarios detallados y un personaje vestido perfectamente con polígonos que se saldrá de pantalla en algunos planos, debido a su tamaño. El problema radica en que las animaciones de los actores son realmente malas, como si no estuviera terminado...



¡Uf!, este terrorista está a punto de pasar la ITV...

Tampoco se puede negar el gran parecido con cualquier «Resident Evil» ya que tanto los movimientos como los menús parecen programados por Capcom, y los *puzzles* que encontraremos por el camino ratifican esta teoría.

De todas formas «Chase the Express» es muy divertido porque es de esos videojuegos que no dan respiro por la cantidad de balas y enemigos que pueblan las metálicas paredes del Siega Azul –así se llama el tren–. Eso sí, los jefes finales pondrán la guinda a la tarta de balazos que Sony nos ha preparado.

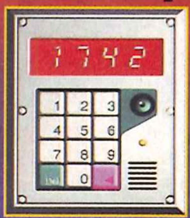
Y es que si este juego se caracteriza por algo es por coger un poquito de todos los géneros y mezclarlo bien para que nos divirtamos.

Gustavo



La sangría es un producto muy demandado en este bar.

Una ayuda para abrir las puertas

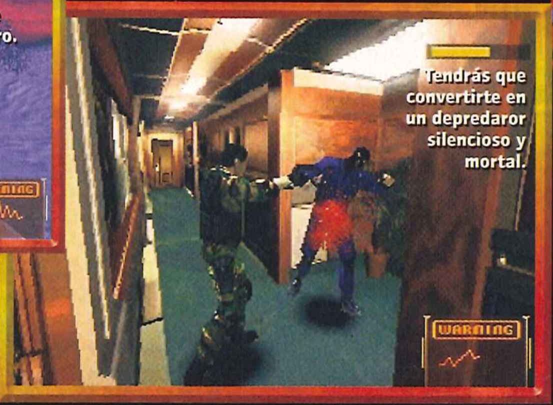


Si estabas despistado en el momento en el que te desvelaban el código de la primera puerta cerrada electrónicamente... no sufras, que como siempre, Juegos & Cía. ha preparado la solución.



El código de la segunda puerta, la que encontraremos en el segundo piso del vagón número 11 es este. Introdúcelo y la puerta se abrirá ante ti sin necesidad de revisar el bloc de notas.


Algunas fases al aire libre se agradecen: el aire es más puro.


Tendrás que convertirte en un depredador silencioso y mortal.


Salir de este tren con vida se podría describir como: Evasión Imposible.


Mirar cuanta sangre, por aquí parece que ha pasado Fredy Cruder.

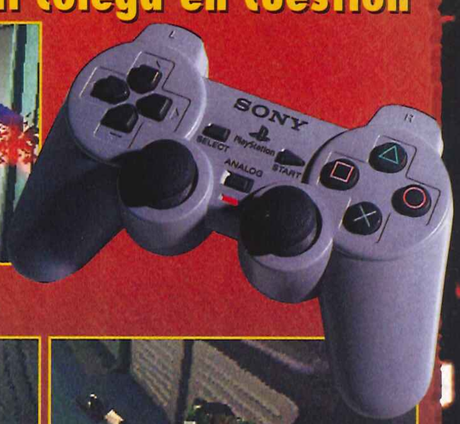

Hay enemigos que merecen el destino que les espera...


Apunta, dispara y... ¡corre!


Ten mucho cuidado con el arma letal del soldado de la izquierda...

Así se maneja al colega en cuestión

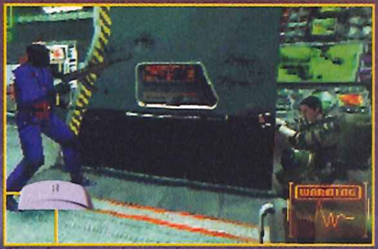

Es el botón de ataque: con él es posible realizar disparos que hieren y hacen pupita...




Pulsando el botón L1, nuestro personaje girará en seco 180 grados. De este modo aparecerá justo al revés de como estaba...


Con estos dos botones rodaremos lateralmente: si pulsamos L2 lo haremos hacia la izquierda y con R2 a la derecha...


Es el botón de acción. Con él podremos: mover cajas, abrir puertas y trampillas, y recoger objetos...


Si pulsamos el R1 y lo mantenemos nuestro personaje se agachará para adoptar otra posición menos peligrosa.


Este botón lo utilizaremos para adoptar la vista de una cámara prefijada por el juego. Sirve para descubrir enemigos...

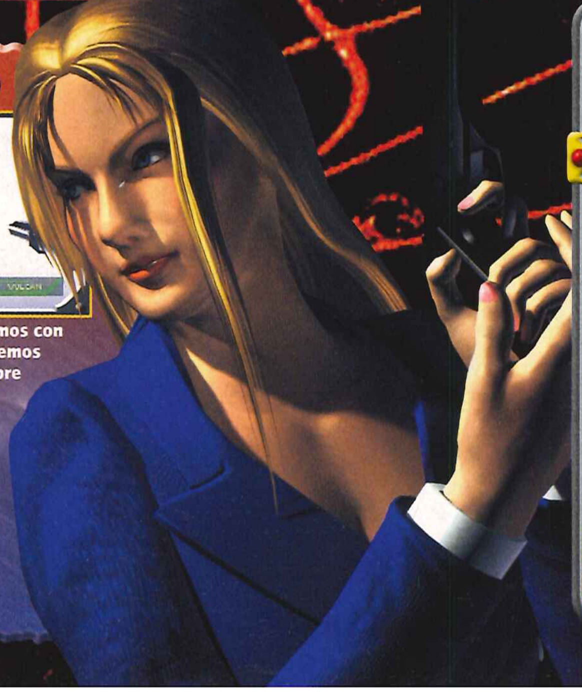

La equis sirve para que Jack Morton se espabile un poco y mueva los pies más rápidamente. ¡Para que corra!

Una pausa entre tiro y tiro


1) Para activar el cañón tendremos que resolver un pequeño *puzzle* dentro del tren –que superaremos sin ningún problema–.


2) Después nos encontraremos con un helicóptero al que tendremos que eliminar en un tiempo pre determinado.


3) Con los botones de dirección manejaremos a esta bestia y con la X haremos que sus cañones escupan fuego. Un pasatiempo divertido que nos sacará de la rutina de la aventura.



Puntuación

Chase the Express

8.4 Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	SCE
Precio:	6.990 Ptas
Género: Acción	Traducción: Sí

Objetivo: salvar París de una debacle nuclear eliminando a los miembros de un comando terrorista.

Modo de juego: ve siempre hacia delante pegando tiros.

Nº de jugadores:	1
Nº de vagones:	14
Tutorial:	No
Armas:	Sí
Violencia:	De película

Compatible con
Dual Shock
Memory Card

- La sensación de estar protagonizando una película.
- Las animaciones.

DIF SON GRA JUG




Este señor viene a salvarnos en ese patinete futurista.


Pelear contra cerdos nos ha encantado.


Es humillante que un cerdo nos gane en batalla... ¿o no?

ARCATERA
LA HERMANDAD OSCURA


«Arcatera» está traducido y doblado al castellano.

Aprender el idioma Elfo no es difícil

«Arcatera» trata el rol desde una nueva perspectiva que, al principio, ilusiona pero que después se desinfla como un globo.


Algunos escenarios son bestialmente bonitos.


Las *intros* están muy bien.


Algunos efectos molan, pero no es la tónica general de «Arcatera».

Este lanzamiento de Ubi Soft lleva en programación algún tiempo y no parece haber dado el fruto deseado. La idea que propone «Arcatera» nos ha gustado: un mundo virtual medieval con sus propios habitantes, sus propios problemas y cuatro personajes para elegir en un principio que, aunque no cuentan con mucho carisma, sí resultan lo suficientemente atractivos como para meternos en su piel. Pero... ¿se necesitan tantos años para esto? Creemos que no...

Al empezar a jugar con «Arcatera» nos vemos desbordados con preciosas intros y un modo de elección de personajes que huele a rol: que si puntos de experiencia, que si guerreros, brujas, ladrones...

Pero las cosas empezarán a ir mal nada más controlar a nuestro protagonista: todo *prerrenderizado*, animaciones lamentables y unos pequeños tiempos de carga entre pantalla y pantalla que resultan molestos por momentos.

Pero vamosa ver: ¿en qué año vivimos?, ¿en 1990? Y es que parece como si la gente que programó «Arcatera» no se enterara de que la tecnología ha avanzado mucho y que este tipo de limitaciones *cabrean* bastante al personal. Si alguien piensa que esto no es así, que eche un vistazo a los personajes cuando se acercan a la pantalla... ¡vaya *peacho* de pixel!

Otro pixel... ¡ups!, digo punto negativo es la inteligencia artificial de los personajes. En Senora –el pueblo donde se desarrolla la historia– parece que el tonto como tal no existe, sino que se trata de una mancomunidad de *lerdillos* que no muestran el más mínimo ápice de inteligencia ni aunque les retemos en duelo. Es una lástima pero «Arcatera» tiene muy buenas ideas que han sido enfocadas de mala manera. Por ejemplo, eso de acabarnos la aventura en tres semanas de tiempo real nos ha impresionado... pero poco más. Si aún así decidimos aguantar su horrible *interfaz* de juego y las aburridas luchas, a lo mejor alguien en nuestro barrio nos recompensa. ¡Penita, pena!

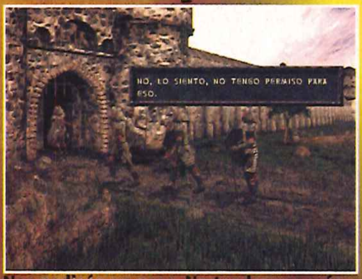
Nacho


El señor de la derecha es Mr. Spok el de «Star Trek».



Como Peter por su casa


Si queremos entrar en Senora debemos seguir estos pasos: intentar pasar por la puerta... nos negarán la entrada.


Nos pedirán un pase. No tendremos más remedio que decir que no sabemos qué es eso. Evidentemente el guardia nos...


... suelta una *burrada* como la que vemos aquí arriba. Pero lo mejor de todo viene ahora mismito.


Seleccionamos un guardia y pulsamos la opción de lucha. Si hacemos esto en un juego normal habrá problemas pero en...


... «Arcatera» no, ya que la súper opción de rendirnos y echarnos a correr servirá para algo más que hacer el ridículo...


... debido a que los guardias pasarán completamente de nosotros y lograremos entrar sin ningún problema. ¡Toma ya!

Arcatera

Puntuación: **5.0** Suficiente

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Ubi Soft
Precio:	6.990 Ptas. PC
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: salvar a la ciudad de Senora de los problemillas que tienen con sus ciudadanos...

Modo de juego: controla todo con un *interfaz* horrible y el ratón.

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	4
Interacción:	Baja
Armas:	Sí
Violencia:	Ridícula

Requisitos mínimos
Pentium 233 MHz
32 MB RAM
1.8 GB espacio en disco duro

Cuatro personajes para elegir.
La mezcla de acción y aventura es raquítica.

DIF · SON · GRA · JUG



Aztec

La historia de este juego nos cuenta como un indígena adolescente se ve involucrado en un asesinato del que es acusado a pesar de su inocencia.
La historia no parece mala, el problema es cuando termina la *intro* y nos damos de bruces con una aventura estilo «Versalles» que no brilla por ningún sitio.
Primero por que el interface es bastante incómodo y difícil de manejar, ya que emulará el puntero de un ráton sin ninguna velocidad. Gráficamente tampoco es una maravilla, ya que todos los elemento que veremos en pantalla están mal definidos y sin ningún detalle.
Un juego muy malo que no hace justicia a esta civilización.

Gustavo

Puntuación
Aztec — **3.0** Insuficiente

PSX Sistema	
Compañía:	France Telecom
Precio:	4.990 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

- El nombre.
- Que nuestro padre nos oblige a jugar.

DIF SON GRA JUG

Mortal Kombat Special Forces







Un nuevo enfoque para un nombre que ya está muy quemado. Midway ya lo intentó hace unos años con un híbrido entre plataformas y lucha para PlayStation dónde *Subzero* era el protagonista... pero la idea no cuajó. Año 2000: Midway vuelve a la carga a pesar de contar con ingredientes muy interesantes: un universo respetado y con muchos años a sus espaldas y un montón de personajes que han aparecido hasta en el cine. Pero, por desgracia, «Mortal Kombat Special Forces» no es un digno heredero de la fama y éxitos conseguidos por el original «Mortal Kombat».
De todas formas, es un desarrollo que cumple y que puede llegar a divertir por unas horas aunque al ponernos a luchar nos demos de bruces con el minúsculo tamaño de los protagonistas, que nos impide saber a quién le estamos *zurrando* realmente. A ver si las compañías empiezan a olvidar las licencias millonarias...

Nacho

Puntuación
Mortal Kombat Special Forces — **5.7** Suficiente

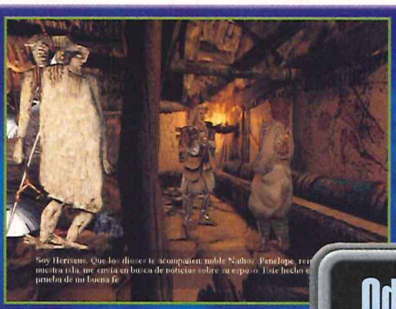
PSX Sistema	
Compañía:	Midway
Precio:	6.995 Ptas.
Género: Lucha	Traducción: Sí

- Los personajes.
- Aburre bastante.

DIF SON GRA JUG

Odisea







Con el mismo *motor* gráfico de «Time Machine», Cryo Interactive nos introduce en una apasionante historia en la que tendremos que encontrar al mítico Ulises en la desaparecida ciudad de Troya. Como ya hemos comentado, el apartado visual resulta muy similar gracias al uso de entornos *prerrenderizados* que van rotando según movamos a nuestro personaje por los escenarios. El programa esta doblado y traducido y resulta tan divertido como absorbente. El único problema lo encontraremos en la tremenda dificultad de algunos *puzzles* que debemos resolver para no atascarnos en la historia. Y es que una pequeña guía de consejos nunca viene mal...



Nacho

Puntuación
Odisea — **7.0** Notable

DC Sistema	
Compañía:	Cryo Interactive
Precio:	6.995 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

- Fascinante historia y bellos paisajes.
- Es bastante complicado.

DIF SON GRA JUG

Rampage Through Time







Después de debastar a *mamporros* todas las ciudades del mundo en versiones anteriores, estos monstruos *tumba edificios* han decidido volver al pasado para poder seguir arrasóndolo todo a su paso.
La dinámica del juego es la misma que en las demás versiones: manejar a uno de estos colosos para demoler todas las construcciones –por las que nos dan puntos– sacudiendo de paso al resto de participantes. Todo esto lo podemos ver mediante unos curiosos escenarios 2D repletos de objetos que nos introducen en una acción simple de romperlo todo para conseguir puntos. Tiene tres modos de juego y 60 niveles que visitar a lo largo de millares de años de historia humana.

Gustavo

Puntuación
Rampage — **5.0** Suficiente

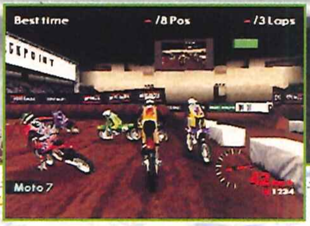
PSX Sistema	
Compañía:	Avalanche
Precio:	Por confirmar
Género: Arcade	Traducción: No

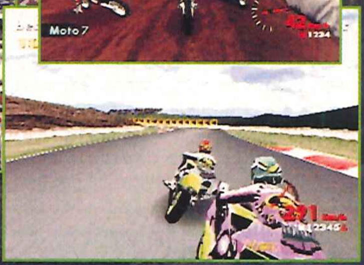
- Poder dar un paseo por la historia.
- Encontrar un edificio de acero.

DIF SON GRA JUG

Moto Racer World Tour







Sony nos sorprende con otro buen título de motociclismo de la afamada saga «Moto Racer». En este nuevo programa tendremos la opción de competir en dos modalidades distintas: motocross y velocidad.
Las dos son realmente divertidas y cada una cuenta con su propio sistema de juego. Y es que mientras que en las carreras de motocross tendremos que derrapar para coger bien las curvas, en los circuitos de velocidad debemos evitar que nuestra *burra* se deslice por el asfalto.
Aunque pensemos que por llevar dos juegos distintos puede ser un título fallido, resulta que ocurre todo lo contrario: es uno de los mejores desarrollos de motociclismo que hemos visto nunca en PSX.

Gustavo

Puntuación
Moto Racer — **8.0** Notable alto

PSX Sistema	
Compañía:	Delphyne Soft
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Gráficos, diversión y realismo.
- Que nuestro carenado haga polvo.

DIF SON GRA JUG


El juego es bastante difícil: hay muchos enemigos.


¿Por qué vestirán tan mal todos los secuestrados?


«Perfect Dark» es muy sencillo de planteamiento, pero extremadamente divertido.


Hay fases donde tenemos que disparar con un rifle de mira telescópica.


El río es un lugar muy complejo: vamos en lancha y disparamos sin cesar.

PERFECT DARK

Popurrí de éxitos

Joana llega a la portátil de Nintendo con el gesto de quién viene de ganar una batalla mucho más importante. Pero los malos siguen a lo suyo...



Recogiendo items


Cuando acabemos con un enemigo mediante el truco del tiro en el cuerpo –con sangre y todo–, Joana podrá acercarse hasta el yaciente y, como si...


... fuera una vulgar ladrona, ver qué posesiones tiene pulsando el botón *Select*. Podréis quitarle los *medi-kits*, las armas o municiones que lleven.

Rare –o lo que quede de ella en el equipo que ha programa esta versión portátil– ha tenido muy claro desde el principio que intentar pasar el juego de Nintendo 64 a una Game Boy Color era como meter un balón de baloncesto en un guá.

Por eso le ha dado la vuelta a la idea, la ha comprimido y, poniendo a prueba el poder técnico de la portátil, han mezclando churras con merinas para fabricar un cartucho variado y divertido, de esos que no suelen fallar.

El caso es que Joana sigue luchando contra los malos de siempre y para empezar a luchar tiene que superar, primero, un completo tutorial. Allí, aprenderemos cosas tan útiles como disparar rápidamente sobre enemigos evitando matar a los inocentes, liberar secuestrados, disparar a la cabeza para evitar molestos contratiempos o abrir puertas equipadas con avanzadísimos dispositivos de seguridad.

Pero como ya ocurriera en un tal «Metal Gear Solid», Joana tiene la obligación de pasar de puntilla por algunas habitaciones para que el enemigo no la vea y salga corriendo tras ella. Lo cierto es que no sabemos muy bien si lo hace detenerla o por ver de cerca sus curvas...

Aún así, una vez completado el entrenamiento empezaremos a luchar de verdad. Y es aquí donde Rare ha metido la variedad en el desarrollo cogiendo juego clásicos –de los que tienen 15 años– como «Spy Hunter» y «Operation Wolf». Son tantas las fases distintas, los objetivos a cubrir y la perfección general del viodejuego que ponerse con él es tan sencillo como quedarse enganchado en su telaraña. Y es que en títulos como este los gráficos o el sonido da igual: ¡lo que interesa es que lo *vamos a pasar pipa*!

José Luis


Enemigos finales... como mandan los cánones del buen arcade.


Lo mejor es empujar a los enemigos a la cuneta...

El codec

Si Solid Snake se comunica a través del Codec, Joana lo hace mediante su avanzado reloj digital. ¡¡¡Y todo en un perfecto castellano entendible por todos!!!



Entrenamiento


Joana –a pesar de sus aventuras en Nintendo 64– tiene que pasar la reválida de Game Boy Color con un entrenamiento cortito pero muy eficaz para el futuro de la aventura. ¿Habéis visto cómo sangra el enemigo?

Mini-Juegos



Durante el entrenamiento podremos acceder a fases que ponen a prueba nuestros reflejos de tiro...


¿Una carretera, muchos coches, curvas, puentes y velocidad de vértigo? La respuesta: «Spy Hunter».



«Operation Wolf» parece un calco al ver estas fases de «Perfect Dark». Sólo faltan los cuchillos...

Perfect Dark

Puntuación: **9.2** Sobresaliente

PSX · PC · N64 · **GBC** · DC

Compañía:	RARE/Nintendo
Precio:	6.990 Ptas
Género: Arcade	Traducción: Sí

Objetivo: alguien está haciendo mucho mal y Joana tiene que poner remedio. ¿A que no lo imaginabas?

Modo de juego: varias fases, con coches, lanchas y... tiros.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	17
Finales distintos:	No
Armas:	Sí
Violencia:	Con sangre

Compatible con: GB Printer Obligatorio; Link Cable para dos jugadores

- La cantidad de fases variadas es salvaje.
- ¡La sangre es roja!

DIF · SON · GRA · JUG



¡Cuidado con el tiburón o seremos carne de cañón!



La conducción varía según el tamaño y peso del coche



La inteligencia artificial de los competidores es muy, muy alta.



Acclaim nos trae una pseudo continuación de «Re Volt» mucho más digna, bonita y, sobre todo, divertida.

RC revenge

La segunda oportunidad

Acclaim aprende de sus errores y corrige su camino después de dejar alucinado a medio planeta con esa triste versión de «Re Volt» para PlayStation: un juego que en sus ediciones para PC, Nintedo 64 y Dreamcast hacía gala de una jugabilidad y un preciosismo gráfico impresionante.
Pues bien, «RC Revenge» es una continuación encubierta de aquél título de carreras pero con otro nombre para despistarnos. Y es que posee mejoras sustanciales y, además, tiene novedades considerables amén de un concepto de juego rejuvenecido. Si tuvimos la *buena* suerte de echarnos unas partiditas con «Re Volt», podremos advertir, de primeras, que el apartado gráfico está mucho más *currado* –debe ser que como sólo sale para PlayStation, Acclaim ha exprimido más la consola– y, por ejemplo, los nuevos escenarios resultan increíblemente más divertidos al margen de ofrecer inéditos cochecitos que, según en el circuito donde compitan, pueden convertirse por arte de magia en *barquichuelas* que flotan *over the* agua.



Paseando por el Lago de El Retiro con nuestro vehículo...

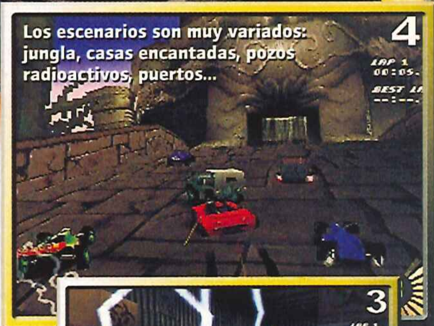
En cuestión de diversión tendremos a nuestra disposición nuevos campeonatos que comprenden la vieja máxima de ganar carreras para abrir y conseguir nuevos circuitos, coches y felicitaciones...
La verdad es que ha llegado un punto donde parecen haberse terminado de golpe todas las ideas para hacer videojuegos y, de hecho, «RC Revenge» no revoluciona nada: sencillamente está ahí para quien lo quiera, regalando modos y maneras de entretenimiento más vistas que el TBO.



El editor de circuitos es una auténtica maravilla.

Si alguien se atreve con él obtendrá graciosas carreras donde el único objetivo es ganar a base de tomar las curvas *buenamente* o haciendo trampas *dando cera* a los enemigos con las divertidas armas y utilidades.
Además, el interesante y sencillo editor de circuitos permite crear todos los escenarios que nuestra mente pueda imaginar... por lo que la vida de «RC Revenge» se verá aumentada unos mesecitos más.
Si nos gustó «Re Volt» para otra plataforma que no fuera PSX, «RC Revenge» nos entusiasmará... ¿qué digo?

Nacho



Los escenarios son muy variados: jungla, casas encantadas, pozos radiactivos, puertos...



Las armas son muy útiles para ganar las carreras.

Ítems & armas



Careto. Las armas e *items* se recogen atropellando unas bonitas admiraciones. Este careto es un trampa en forma de admiración...



Minas. Bolas explosivas que pondrán a prueba nuestros reflejos y el de los contrarios para evitarlas. Muy molestas en espacios cerrados.



Onda expansiva. Un arma genial para deshacernos de estúpidos competidores. Acciónala cuando más agobiado estés.

Soplete. Un arma muy interesante es el soplete, que nos permite lanzar una llamarada que ralentizará a nuestros competidores.



Cohetes. Corre, apunta y dispara en cuanto el objetivo esté en la mirilla. Muy eficientes y humillantes para desbancar al primero.



Pila. La batería es el típico turbo para correr como locos. En la recta final puede ser determinante para ganar o perder.





Rayo. Es una de las armas más egectivas del juego: cuando se usa cerca de los oponentes todos frenan dejándonos el paso libre.



Mancha de aceite. Como en el clásico «Spy Hunter», la mancha de aceite hará resbalar a cualquier coche que pase por encima.



Interrogación. Si nos sale este icono podremos conseguir cualquiera de los items que aparecen en este apoyo...

Rayeznos. Estemos donde estemos, y tras lanzar uno de estos, los corredores se verán frenados. ¡Mola mucho!



Puño. Cuando consigamos uno de estos se creará un campo de fuerza que nos dará invencibilidad durante un buen rato.



Globo. están llenos de agua y, si acertamos, conseguiremos meter a nuestros competidores en una incómoda burbuja.



RC Revenge

Puntuación: **7.0** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Acclaim
Precio:	7.990 Ptas
Género: Velocidad	Traducción: Sí

Objetivo: correr como alma que lleva el diablo y ganar todos los premios posibles.

Modo de juego: curva a la izquierda, curva a la derecha y no te la pegues.

Nº de jugadores:	2
Nº de coches:	15
Nº de mundos:	5
Armas:	Sí
Violencia:	Ninguna

Compatible con: Memory Card, Dual Shock

- Es lo que PlayStation necesitaba desde hace tiempo.
- Un juego de coches más.

DIF · SON · GRA · JUG

GROUND CONTROL VS.

La estrategia estos últimos meses ha tenido muchos buenos títulos. Y es que a los lanzamientos de los *dos colosos* que vamos a comparar se unen nombres como «Shogun Total War», «Metal Fatigue»... o los más lejanos como «WartCraft III» y «Command & Conquer: Red Alert 2».
Pero sin duda, lo que más ha favorecido a la evolución de este género ha sido su evolución de las dos, a las tres dimensiones: el abanico de posibilidades y nuevos tipos de batalla ha abierto un universo de entretenimiento e inmersión virtual absolutamente arrollador. Muestra de ello son estos dos títulos que compiten hoy por el podium de la espectacularidad a base de perspectivas, polígonos y entornos 3D que nos transportan por completo a otros tiempos más sangrientos y guerreros.

Gustavo





Los combates en «Ground Control» son increíblemente espectaculares.



«Dark Reign 2» es lo mejor gráficamente que hemos visto en un título de estrategia.

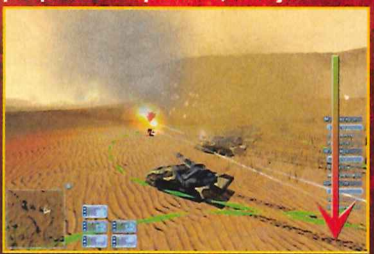
Lo mejor y lo peor



Lo mejor de «Ground Control», al margen de sus gráficos, es la facilidad que nos proporciona su interface para variar la perspectiva. Simplemente, lo mejor.



Si «Dark Reign 2» se ha caracterizado por algo es, precisamente, por los grandísimos gráficos: hemos visto pocos juegos que hayan alcanzado este nivel.



Lo peor de «Ground Control» es la facilidad con la que llevaremos a cabo todas sus misiones: ninguna supone un gran reto para nuestra inteligencia.



La asignatura pendiente de este título es el manejo de las cámaras: son algo incomodas para jugar y su control no es el más adecuado.

Cámaras

Ground Control



Sublimes. La facilidad con la que podemos manejarlas pone de manifiesto que Sierra ha realizado trabajo descomunal.

Dark Reign 2



Aunque podemos adoptar la perspectiva que deseemos, son muy incómodas de utilizar... y cuando nos alejamos demasiado la perspectiva aérea es demencial.

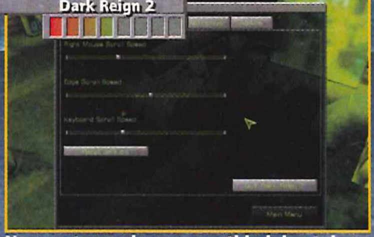
Configuración del teclado

Ground Control



Podemos manejar el juego sin ningún problema utilizando únicamente el teclado. La cantidad de atajos y teclas de mandato hacen que en este apartado sea muy bueno.

Dark Reign 2



No cuenta con la gran cantidad de atajos que su competidor, lo que hace que el ratón sea imprescindible para jugarlo. Podríamos decir que es normalito.

Diversión

Ground Control



La monotonía de las rutinas hizo que aquello que parecía un *juegazo* de *alto estandín* se convirtiera, al cabo de unas horas, en un desafío poco entretenido.

Dark Reign 2



Debido a la gran variedad, duración y acción de sus misiones, con «Dark Reign 2» hemos disfrutado *como enanos* conquistando al enemigo.

Estrategia

Ground Control



Aunque «Ground Control» aprovecha de una forma soberbia todo su entorno, la facilidad de sus misiones hacen que este apartado pierda muchos enteros.

Dark Reign 2



«Dark Reign 2» y su típica estrategia de construir, atacar y defender es mucho más completa... y es que al margen de guerrear, hay que pensar mucho para ganar.

Gráficos

Ground Control



Efectos de luz impresionantes, texturas increíbles y miles de detallitos hacen que este juego sea todo un espectáculo maravilloso.

Dark Reign 2



Con un nivel inimaginable hace unos años, este «Dark Reign 2» es el que más ha sabido aprovechar la potencia de un PC. ¡Qué sería de nosotros sin aceleración 3D!

DARK REIGN 2

Historia

Ground Control · Dark Reign 2


Aunque en principio nos den órdenes sin una razón aparente, al final acabaremos entendiendo de qué va todo aquello y porqué nos pegamos contra todo... ¡normalita!


A decir verdad no tenemos ni idea de lo que trata, ya que la distribuidora en nuestro país no se ha preocupado de *castellanizar* este juego.

Interface de gestión

Ground Control · Dark Reign 2


No es muy original, ya que es más de lo mismo: un mapa para ver el territorio –eso sí, sin zonas negras– y los botones de mando de nuestras unidades.


Tampoco aporta nada nuevo al género, pero sí es cierto que podemos construir y dar órdenes a distancia sin necesidad de mover la cámara.

Metereología

Ground Control · Dark Reign 2


Afectan directamente al juego, ya que cuando hay niebla –como en la pantalla que os ofrecemos– la visibilidad se reduce mucho. Aparte de esto... nada destacable.


Aunque tengamos que jugar bajo circustantcias metereológicas adversas, esto no causará ningún tipo de efecto durante el juego por lo que pasará desapercibido.

Tutorial

Ground Control · Dark Reign 2


Nos enseña de todo, es muy completo y muy muy largo ya que las extensas explicaciones que nos da vendrán acompañadas de jugosas prácticas.


Aunque nos explique cómo jugar, lo hace sobre la marcha y en un perfecto Inglés. Solo nos dá los conocimientos básicos para aprender a jugar.

Unidades

Ground Control · Dark Reign 2


Nos ofrecen 14 unidades en cada bando, repartidas entre unidades terrestres y aéreas, ya que en «Ground Control» ni se construye ni se navega.


Cuenta con 42 unidades distintas repartidas en dos bandos: constructoras, recolectores, aéreas, marinas y terrestres es el abanico que nos ofrece.



El detalle

En pocos juegos se aprovechan tanto las iregularidades del terreno y la fauna existente. Y es que si nos colocamos en un nivel superior al de nuestro enemigo, resultará mucho más difícil que nos ataque con éxito. Y si nos resguardamos debajo de un árbol, los ataques aéreos enemigos no surtirán ningún efecto en nuestras carnes.





Juegos & Cía. Sortea: 2 Trackball de Orbit para PC



Bases en la pág 86.

Cuestionario ¿Cuál te gusta más?

No es que tengas que disfrutar tan solo de una de estas dos maravillas, este cuestionario está creado para ayudarte a decidirte con cuál jugar primero.

1.- CÁMARAS
Me encanta poder configurar y mover las cámaras a mi antojo, sin ningún tipo de límites.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

2.- CONFIGURACIÓN DEL TECLADO
Cuantas más teclas de atajo tenga el juego, mejor me lo paso.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

3.- DIVERSIÓN
Me encanta dormirme en medio de una partida cuando no me divierto.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

4.- ESTRATEGIA
Eso de pensar no es lo mío: prefiero la acción rápida antes que la estratégica...

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

5.- GRAFICOS
¿A quién le gustan los detallitos?, a mí, cuantos menos elementos gráficos mejor.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

6.- HISTORIA
Me gusta enterarme de la historia de los juegos y que no estén en otro idioma... como el Elfo.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

7.- INTERFACE DE GESTIÓN
Cuantas menos tonterías haya en la pantalla mejor: eso de tener muchas opciones me da igual.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

8.- METEREOLOGÍA
Me gusta sentir la lluvia en la cara.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

9.- TUTORIAL
Me gusta que sea largo y completo.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

10.- UNIDADES
Cuantas más, mejor.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

Soluciones

Ahora suma los puntos que has obtenido teniendo en cuenta que: SI=5, ME DA IGUAL=3 y NO=1.

Más de 32: «Ground Control» te permite ver mejor la acción y no es difícil empezar a jugar porque su tutorial es el más completo que hemos palpado últimamente. Simplemente, un título soberbio.

Entre 28 y 32: te dá igual *ocho que ochenta*. Y es que cualquiera que cojas podrá saciar tus instintos estratégicos con sus 3D y demás armas. Lo cierto es que tienes un grave problema...

Menos de 28: te inclinas por juegos menos sencillos de controlar al principio y que tienen unos gráficos impresionantes. Además, únicamente te preocupan los tiros y las tropas: lo demás sobra.

Trucos

Cerdos en guerra

Hola a t'os, me llamo César y tengo once años, vivo en Tarragona me gusta mucho vuestra revista y quisiera saber si hay trucos de: «Hogs of War» y del «Men in Black» para PlayStation. ¡Ala!, hasta otra.

César (Tarragona)

Hola César, de los *marranos guerreros* esto es lo que hay:

- Para ver secuencias *cinematográficas* (es decir, las *intros*) introduce WATTA PORK como nombre de tu equipo.
- Para seleccionar el nivel que te plazca introduce MARDY PIGS como nombre de tu equipo.

En el caso de los Hombres de Negro, y si quieres pasar de nivel, pulsa Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda y Cuadrado en la pantalla del menú de opciones .



Atasco en la autopista de «Broken Sword 2»

Tengo un problema con el juego «Broken Sword 2»: he llegado a la isla zombi y me he pasado todo hasta llegar al lugar donde se está rodando una película. He hablado con todos los personajes que hay allí, he cogido los bollos, las tortitas y el sirope pero... ¡estoy atascada! ¿Podríais ayudarme? Gracias.

Sara (Guadalajara)

Hola Sara, esto es lo que debes hacer:

- Coge de la mesa los bollos, las tortitas y el sirope.
- Pon el sirope sobre las tortitas.
- Habla con Hawks.
- Explora en el arbusto que se encuentra a la izquierda de la chica.
- Habla con Bert.
- Tira el bollo al arbusto.
- Coge más bollos y vuelve a tirarlos hasta que salgan las abejas.
- En la playa vete a la tienda.
- Habla con Hawks.
- Examina la cámara portátil.
- Habla con el cámara y luego con el director...

P.D.: esta respuesta también va dirigida a Agustín Bautista (Valencia) que nos ha escrito con las mismas inquietudes (unque con menor grado de desesperación en sus peticiones).

Problemas en el año... ¡1602!

Hola amigos de Juegos & Cía., me llamo Oriol Navarro y me gustaría que me facilitárais algún truco para elegir nivel en el juego «Anno 1602»

Oriol Navarro (Barcelona)

Hola Oriol, para acceder a todas las misiones abre el archivo game.dat (está en la carpeta de instalación del juego) y con el bloc de notas sustituye la línea...

Volume: -750, 0, -5??
por...
Volume: -750, 0, -580

Espía como puedas

Queridos amigo de Juegos & Cía., soy Dani y me preguntaba si me podríais dar los trucos de los siguientes juego: «Syphon Filter 2» y «Loaded» para PlayStation. Gracias

Daniel Moreno (Madrid)

Hola Daniel, ahí van los del «Syphon Filter 2»:

- Visor de películas: pausa el juego, ponte encima de *Briefing option*, después presiona y mantén Derecha + L1 + R2 + Círculo + X. Entra en la pantalla de opciones y selecciona trucos.
- Modo difícil: en la pantalla de título colócate encima de *Jugador uno* y pulsa Cuadrado + Círculo + L1 + R2 + Select + Arriba + X.
- Acabar la misión: pausa el juego, ponte encima de la opción de mapa y mantén Derecha + L2 + R2 + Círculo + Cuadrado + X. Entra en la pantalla de opciones para seleccionar los trucos.
- Modo Súper Agente: pausa el juego, ponte encima de la opción de armamento. Después mantén Select + L2 + Círculo + Cuadrado + X. Entra en la pantalla de opciones para seleccionar los trucos.

Para los códigos de «Loaded» pausa el juego y aprieta L1 y L2. Mientras lo haces pulsa rápidamente las siguientes combinaciones:

- Invencible: Cuadrado, Abajo, Abajo, Cuadrado, Abajo y Abajo
- Máximo en armas: Abajo, Derecha, Abajo, Derecha y Triángulo.
- Saltarse el nivel: X, R1, Triángulo, R1, Cuadrado, Círculo, R2, R2, X, Cuadrado, Triángulo y X.



PSXmaníaco

Me llamo Cristian y querría pedir algunos trucos para PlayStation. Los juegos son «Lucky Luke» y «All Star Tennis 99». Gracias.

Cristian Calvo (Melilla)

¡Qué *pacha* Cristian! ahí van unos *passwords* para «Lucky Luke».

- Train 1: Dalton, Dalton, Lucky Luke y Jolly Jumper.
- Train 2: Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper y Rantamplan.
- Pueblos: Dalton, Jolly Jumper, Lucky Luke y Rantamplan.
- Mine: Lucky Luke, Jolly Jumper, Dalton y Rantamplan.
- Indian desert: Rantamplan, Rantamplan, Dalton y Jolly Jumper.
- Saloon: Dalton, Dalton, Jolly Jumper y Rantamplan.
- Waterfall 1: Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke y Jolly Jumper.
- Waterfall 2: Rantamplan, Dalton, Lucky Luk y Lucky Luke.
- Wagon Race: Rantamplan, Dalton, Dalton y Jolly Jumper.
- Bush wackers: Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan y Rantamplan.
- Dalton City: Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke y Rantamplan.

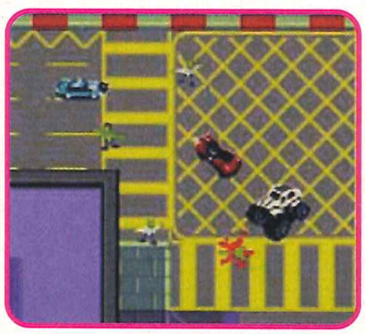
Para obtener el modo cabezón con los pies grandes en el «All Star Tennis 99» durante el juego presiona: L1, L2, R1 y R2.

Atropellos portátiles

Hola amigos de Juegos & Cía., tengo una Game Boy Color y el juego «Carmaggeddon». ¿Me podrían decir algunos trucos? Gracias.

Antonio Horrubia (Jaén)

Hola Antonio, te vamos a dar un *passwords* que no tiene desperdicio. Introduce 0Z6SZD♥V y tendrás disponibles todos los coches y todas las pistas.



De todo por nada

Hace poco que he adquirido el juego «Expendable» para Dreamcast y me gustaría que me diérais algunos truquitos. Gracias.

José Luis Garrido (Badajoz)

Hola amigo, ahí van unos cuantos códigos ultra secretos que debes introducir mientras estás jugando:

- Créditos: A, B, Izquierda, A, B, Derecha, B, A, Abajo y Gatillo Derecho.
- Modo especial: Gatillo Izquierdo, Izquierda, Gatillo Derecho, Derecha, X, X, Abajo, Abajo, Gatillo Derecho y Gatillo Izquierdo .
- Vidas extras: A, B, X, Y, Gatillo Izquierdo, Gatillo Derecho, Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha.
- Granadas: Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba y Gatillo Derecho.
- Victoria instantánea: Gatillo Izquierdo, Gatillo Derecho, Gatillo Izquierdo, Gatillo Derecho, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y y X.
- Selección de nivel: Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha e Y.
- Saltarse el nivel: Y, Y, X, X, Gatillo Izquierdo, Gatillo Derecho, Abajo, Abajo, Arriba y Arriba.
- Escudos: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha e Y.

No hay nada como seber conducir



Me llamo José Manuel y os mando esta carta para saber si tenéis algún truco para conseguir todos los vehículos en el «Need For Speed: Porsche 2000» para PlayStation. Gracias.

José Manuel López (Madrid)

Hola José, para conseguir todos los autos debes ponerte como nombre: allporsche. Así de sencillo...

¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:

Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8, 5ªPlanta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es

Trucos & Cía

Sumario

PlayStation

PC CD-ROM

Nintendo 64

Game Boy Color

Dreamcast

Especiales

El mejor juego arcade del año 2000 deja de ser un misterio gracias a nuestra guía paso a paso. ¡Alucinante! Y el año que viene una sorprendente expansión... ¡Ay, madreeee!

Recordad que esta guía sirve tanto para PSX como para PC. El mes que viene, la conclusión de esta aventura...



DIABLO II
Pesadilla en el infierno



Pag. 68

Strider 2

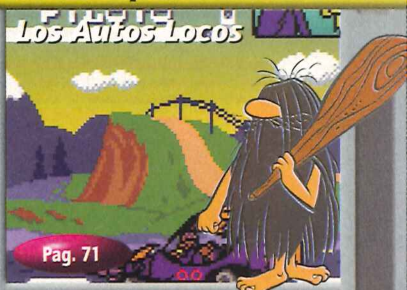
Clásico entre los clásicos



Pag. 69

La madre de Kyle es...

¡Más rápido Patán!



Los Autos Locos

Pag. 71



Evolution

Pag. 71

¡Tengo un brazo de más!



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

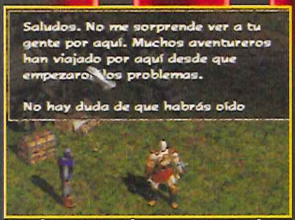
Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

Especial Diablo II



Arrasa en internet, en los hogares de medio mundo y en los ordenadores de Juegos & Cía. Y la fiebre no ha hecho más que comenzar, por eso, os traemos los mejores consejos para completar una de las epopeyas jugables más interesantes, alucinantes y divertidas de la historia. Coge tu espada con fuerza y... ¡no la sueltes!

Acto I



Comienzas en el campamento de las Arpías. Habla con el hombre que ves en la pantalla. El baúl conocido bajo el nombre de *alijo* nos servirá para guardar objetos.



Para comenzar con la primera misión tendrás que hablar con la hechicera Akara, que se encuentra en la parte Oeste del campamento.



Te encomendará la misión de ir a la Guarida del Mal y exterminar a todos los bichos que allí se encuentren. Sal del campamento y entrarás en la Ciénaga de Sangre.



Busca la Guarida del Mal –está en una especie de caverna–, pero antes de entrar es conveniente que mates a muchos monstruos para conseguir más experiencia.



En el interior verás –en la parte izquierda– la ventana de búsqueda: te dice los objetivos de la misión. En este caso, acabar con todos los *residentes* de la cueva.



Cuando hayas exterminado a casi todos los bichos, te avisarán que tan solo te quedan cinco enemigos que derrotar. Búscalos y acaba con ellos.



Si has terminado con todos, aparece en la cueva una luz que anteriormente no existía. Sal de la guarida y dirígete de nuevo al campamento de las Arpías.



Habla de nuevo con Akara: te soltará un discurso de enhorabuena, te dará una recompensa y una habilidad especial que elijas.



Después habla con Kashya –está en la parte Este del campamento–: te dirá que vayas al Cementerio y que mates a una nigromante llamada Cuervo Sangriento.



Para llegar al cementerio debes cruzar toda la Ciénaga de Sangre, hasta que te encuentres con una arpía amiga llamada Flavia. Entrarás en las Llanuras Frías.



Sería bueno que inspeccionases toda la zona antes de entrar en el Cementerio. Y es que un poquito de nivel no te vendría nada mal.



Rodea la verja para ir eliminado enemigos poco a poco, ya que si la cruzas, aparecerá un gran número de zombies que te pondrán las cosas muy difíciles.



Después de limpiar el perímetro exterior, introdúcete dentro de la verja y acaba con Cuervo Sangriento: centra todos tus ataques en él. Olvídate del resto.



Si quieres monedas y objetos vete a la Cripta o al Mausoleo: allí encontrarás la recompensa a tus duras luchas. Vuelve al campamento y habla de nuevo con Kashya.



Esta vez tu recompensa será una compañera arquera, además de la posibilidad de comprar a otras compañeras por un precio muy, muy especial.



Habla con Akara: te revelará la existencia de un pergamino oculto en el árbol de Inifuss, en el Bosque Oscuro. Te pedirá que lo recojas y que se lo devuelvas.



Para ir al Bosque Oscuro debes dirigirte primero al Campo Pedregoso: consíguelo cruzando las Llanuras Frías.



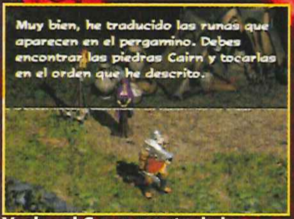
Después introdúcete en el Pasadizo Subterráneo que se encuentra en algún sitio del Campo Pedregoso.



Para encontrar la salida al Bosque Oscuro debes pasar el pasadizo que está plagado de enemigos. Ten mucha paciencia y mátalos poco a poco.



El árbol de Inifuss debería estar a muy poca distancia de la salida de la cueva. Elimina a todo bicho que veas y recoge el pergamino: está en el suelo, al lado del árbol.



Vuelve al Campamento de las Arpías y entrégale el pergamino a Akara. Te enviará a abrir un portal en unos Totems que hay en el Campo Pedregoso: salvarás a Cain.



Los Totems los reconocerás fácilmente ya que forman un círculo perfecto. Lee el pergamino: te indica el orden con el que debes tocar las piedras. El portal se abre.



Ve con cuidado y, poco a poco, saca a todos lo monstruos que veas. El jefe es el antiguo herrero que nos ayudó en «Diablo»: es fuerte y oscuro. Cain está por allí...



Vuelve al Campamento y habla con Caín. Como verás, este ahora te identificará todos los objetos sin necesidad de pagarle ni una sola moneda.


Ahora vuelve al Campo Pedregoso y busca un altar en el que podrás leer unas notas que hablan de una condesa y demás.


Después pon rumbo a la Torre Oscura. Dirígete de nuevo hacia el Bosque Oscuro y busca un lugar llamado Pantano Negro: la Torre Oscura está por allí.

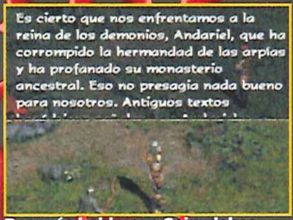

Inspecciona todos los niveles de cabo a rabo, ya que encontrarás oro en cantidad y muchos objetos. En el nivel 5 verás a la Condesa: mátala. En el Campamento de...


... las Arpías habla con Charsia. Nos pedirá que recuperemos un objeto de un Monasterio: cruza el Pantano Negro hasta llegar a las Tierras altas de Tamoe.


Cruza las puertas del Monasterio y límpialo de enemigos. Después introdúcete en los barracones: ten mucha precaución porque están plagados de monstruos.


En los barracones debemos matar al Herrero. Mata primero a sus esbirros, así no te será difícil terminar con él. Después coge el martillo y lleváselo a Charsia.


Charsia te propondrá convertir uno de tus objetos en un otro mágico. Te recomendamos que le des tu armadura, ya que es el objeto al que más partido le sacarás.



Después habla con Caín: debes terminar con la demoníaca Andariel, que se ha convertido en el quebradero de cabeza de todos los habitantes del Campamento.


Para encontrar su guarida cruza el Monasterio e introdúcete en la cárcel hasta el nivel 3. Subeal Claustro exterior y entra en la catedral –está en ese nivel–.


Avanza despacio para no sacar de sopetón a todos los enemigos. Limpia la zona y recoge todo el oro. Busca la entrada a las Catacumbas de Nivel 1.


Baja con precaución hasta el Nivel 4: allí está Andariel detrás de la segunda puerta. Antes de abrirla asegúrate de que has acabado con el resto de enemigos. Abre la...

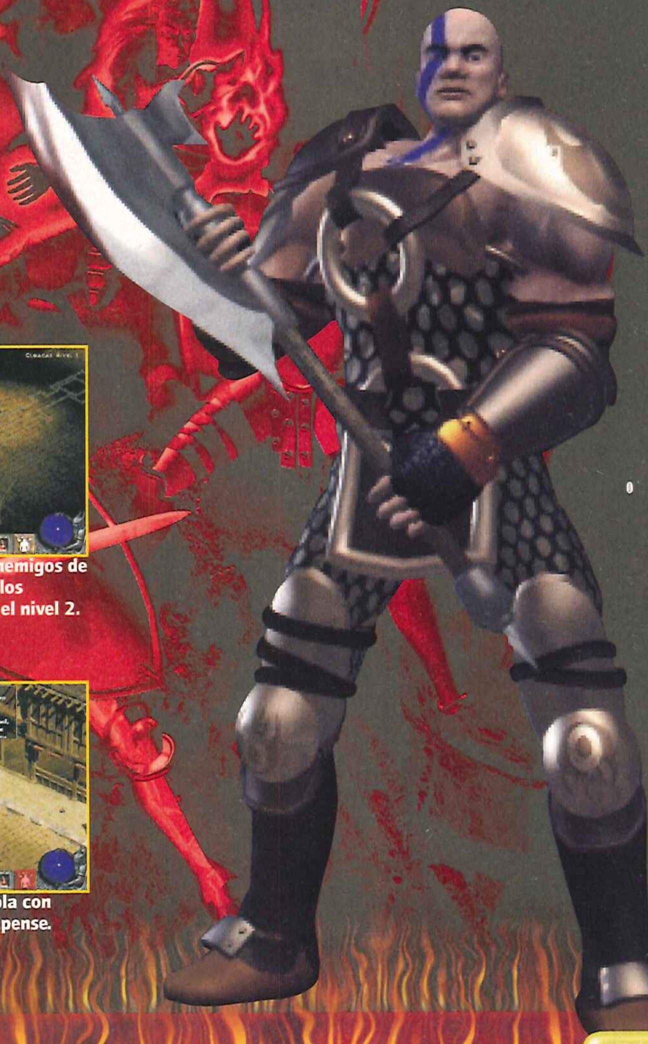

... puerta y avanza muy despacio para sacar a los compañeros de Andariel. Después vete a por Andariel y haz que te siga hasta las Catacumbas de nivel 3...


... cuando te quede poca energía, sube. Arriba puedes utilizar el portal de la ciudad y recargar tu cinturón con pociones. Vuelve a pelear contra Andariel. Repite...


... esta operación cada vez que te veas en apuros. Cuando termines con Andariel ten cuidado con los seismos que su muerte provocan. Rastrea todo el nivel 4.


Vuelve donde se encuentra el cadáver de Andariel y verás un portal que se dirige hasta el Campamento de las Arpías.


Habla con Caín y despídete de los habitantes del Campamento. Cuando le indiques a Warriv que estás dispuesto a partir, él, tú y Caín os dirigiréis hacia el Este.



Acto II



Después de entrar en contacto con la ciudad, habla con la Tabernera Atma: te dirá que tu próxima misión es vengar a su hijo y marido asesinados por Radament.


Para ir a las Cloacas –guarida de Radament–, no hace falta que salgas de la ciudad, ya que la entrada está dentro dentro de ella.


Termina con todos los enemigos de este nivel y busca entre los pasillos la bajada hasta el nivel 2.


No te será muy difícil pasar este nivel ya que los enemigos no estarán a nuestra altura. Busca la puerta para acceder al nivel 3. Busca por allí a Ramadent.


Para terminar con él haz lo siguiente: aléjate de la zona de los no zombies y equípate con pociones contra veneno. Su fuerza reside en este tipo de ataques.


Vuelve a la ciudad y habla con Atma para que te recompense.



Ve y habla con Cain para que descifre el pergamino. Te dirá que encuentres tres objetos mágicos para hacer una vara con la que hallar la tumba de Tal Rasha.


Sal de la ciudad y dirige tus pasos hasta un lugar llamado las Colinas Aridas. Allí encontrarás la entrada a las Salas de la Muerte, donde se encuentra el cubo que buscamos.


Avanza hasta el nivel 3. Una vez allí no temas: ningún monstruo te estará esperando y podrás encontrar un cofre con el cubo que tanto has estado buscando.


Después busca el bastón de los reyes que hay en el Cubil de los Gusanos. Dirígete hacia las Colinas Áridas y entra en el Oasis lejano: allí está la entrada.


Dentro del Cubil te encontrarás todo tipo de gusanos, por lo que es conveniente tener a mano una poción para el veneno.


En el nivel 3 ten cuidado: verás el mayor nido con un gran gusano llamado *Excavador*. Elimina al gusano jefe y luego al resto.


A la derecha verás un cofre: ábrelo. En su interior se encuentra el bastón de los Reyes, además de otros suculentos objetos.



Vuelve a la ciudad y habla con Cain: te explicará para qué sirve el bastón y dónde puedes encontrar la pieza que falta. Guarda el cubo y el bastón en tu *alijo*.


Después de recopilar información en la ciudad, encamina tus pasos hacia el Valle de las Serpientes. Se encuentra al lado de la Ciudad Perdida, pasando el Oasis Lejano.


En el templo de la Garra Viperina verás unos monstruos muy poderosos. Te moverás con muchas diicultades.


En el nivel 2 de este templo encontrarás un altar que, al tocarlo, te entregará la pieza que te falta del bastón, y que devolverá la luz al desierto.


Vuelve a la ciudad y habla con Cain para que te indique cómo debes unir las dos piezas del bastón. Para Transmutar las dos piezas en una debes...


... introducirlas en el cubo mágico, y después hacer *clic* en el botón transmutar. Conseguirás un bastón muy bueno que puedes utilizar como arma.



Después habla con Jerhyn en su palacio, ya que al parecer tiene un problema muy gordo que, como de costumbre, debes solucionar.


Por lo visto el palacio está repleto de monstruos que debemos aniquilar. Allí es donde puedes encontrar el diario que te conduce a la tumba de Tal Rhasa.

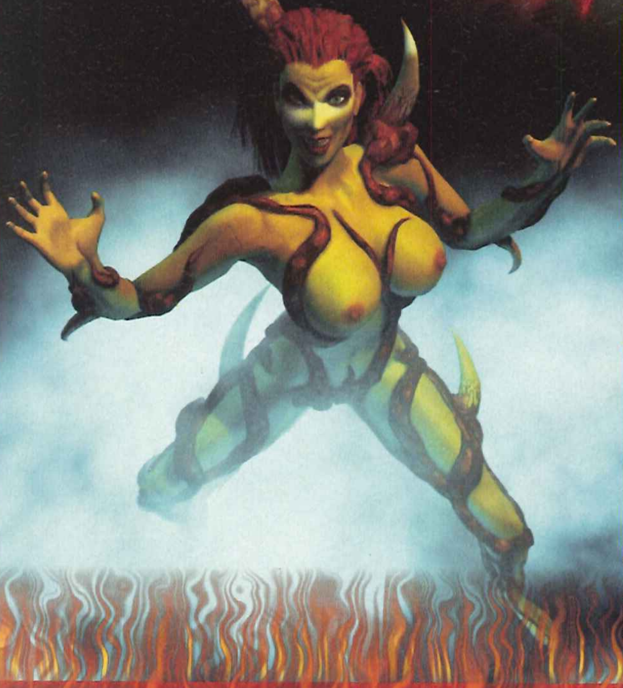

En el primer nivel no encontrarás a nadie, pero en el segundo verás a gigantes luchadores que te conmocionarán con sus golpes. Baja al sótano de Palacio nivel 1.


Baja hasta el Nivel 3 del sótano, ya que cada uno cuenta con dos bajadas. Allí encontrarás un portal hacia el Santuario Arcano, en el centro de la habitación.


Una vez que estés en el santuario Arcano podrás elegir entre cuatro caminos distintos: Norte, Sur, Este y Oeste. Solo uno es el que nos lleva al diario.


Es conveniente que limpies toda la zona de monstruos. Encontrarás mucho oro y objetos, además de enemigos hambrientos. Cuando des con el diario verás que está...


... custodiado por un mago. Acaba con sus secuaces, después abre un portal hacia la ciudad y ve hacia él sin miedo. Vuelve al pueblo y llena tu inventario de pociones.





Cuando termines con este mago, se abrirá ante tí un portal que va a parar al Valle de los Magos. Lee el diario detenidamente y entra en él. ¡Tachán!


Limpia la zona de enemigos ya que no es muy grande. Después te encontrarás con siete puertas en la tumba de Tal Rasha. Mira todas. Hay una manera de ir directo al...


... grano. Pulsa la tecla Q y verás el menú de búsqueda en tu pantalla. Mira en la misión de las siete tumbas y te indicará el símbolo que debes buscar en la puerta.


En esta puerta el símbolo se encuentra en la parte superior, pero en algunas lo tiene dibujado en columnas –o en un lado–.


Busca el orificio para introducir el bastón sin ningún temor, ya que no está custodiado por ningún jefe final. No te resultará nada difícil acceder a él.


Introduce el bastón en el agujero seleccionándolo y poniéndolo en tu inventario –como te enseñamos en la pantalla–.



Verás cómo se abre una puerta y detrás está la verdadera tumba de Tal Rasha. Asegúrate que llevas un pergamino de ciudad en la primera fila y el resto cargado de pócimas.



Lo primero que debes hacer es abrir el portal ya que el mayor peligro es su magia. Solo tienes que *arrearle* y escapar. Cuando vuelvas todo estará igual.



tienes que esquivar las piedras que caen de su tumba. Cuando la cosa se calme, introdúcete en el portal que se ha abierto.



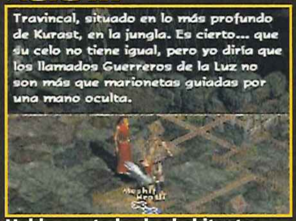


Detrás del portal se encuentra el Arcangel Tyrael, habla con él de cómo están las cosas. Entra en el portal que te lleva a la ciudad.



Cuando vuelvas habla con todos, ya que a la mayoría no los volverás a ver. Ve a ver a Meshif, que será el encargado de llevarnos a nuestro siguiente destino: Kurast.

Acto III



Habla con todos los habitantes que quedan en la ciudad y vete famirializándote con los nuevos protagonistas de este Acto.



Sal de la ciudad y no cruces ningún puente. Te encontrarás con tres moles gigantescas de madera que te darán una figurilla de Jade.



Vuelve a la ciudad y llévale la figurita que has encontrado a Cain. Te dirá que se la lleves a Meshif: colecciona este tipo de figuritas desde hace tiempo.



Meshif te agradecerá mucho que le obsequies con esa pieza y te recompensará con el pájaro dorado. Habla con Cain, te dirá que se lo des a Alkor.



Cuando se lo entregues dirá que le dejes solo para poder practicar con su nueva adquisición: sal del pueblo y vuelve a entrar.



Vuelve de nuevo a la cabaña de Alkor: te dará como recompensa una pócima que aumentará tu vida en 20 puntos.



Ahora debes hablar con Hratli, que te encomendará la misión de encontrar el Gibdinn: un arma especial para defender al pueblo.



El Gibdinn se encuentra en la Selva Desolladora: está atravesando el Gran Pantano. Podrás encontrar el arma en un pequeño poblado, custodiado por muchos enemigos.



Entrega el arma a Ormus y escucha lo que te tiene que decirte. Después dirígete a la caseta de Ashara.



Habla con ella y te ofrecerá gratis a uno de sus mercenarios: elige a uno con la cualidad del hielo. Después vuelve a hablar con Ormus y te dará un anillo.



Cain te dará la nueva misión: hallar las cuatro partes del cuerpo de Khalim. La primera que debes recuperar es el ojo: en la Caverna de las Arañas. Ve hacia la Selva...



... de las Arañas. El ojo está en el interior de un cofre en la Caverna. No te esperará ningún bicho peligroso, así que no te preocupes.



Vuelve al poblado y habla con Cain. Después guarda el ojo en tu *alijo* para que no te ocupe espacios innecesarios.



El siguiente objeto que vas a buscar es el cerebro, en las Mazmorras del Desollamiento, que está en el mismo poblado donde obtuvimos el Gibdinn.



En el Nivel 3 de dichas mazmorras, encontrarás un cofre en el que se esconde el cerebro de Dhalim. Ahora le toca el turno al corazón: se encuentra en...



... las Cloacas. Para encontrarlas debes ir hasta el Bazar de Kurast –al lado de la parte Baja de Kurast–.



Allí veremos una entrada a las Cloacas.



El acceso al nivel 2 de las Cloacas lo obtendrás accionando la palanca que allí se encuentra. Acto seguido se abrirá la puerta.



El nivel 2 no tiene pérdida. Allí es donde se encuentra el cofre que guarda el Corazón de Dhalim. Sal de la ciudad y dirige tus pasos hasta un lugar llamado las...



... Colinas Aridas. Podrás conseguir el rompecabezas y el arma. La última pieza está en poder de uno de los miembros del consejo. Ve a la Calzada de Kurast.



Crúzala limpiándola de enemigos hasta llegar a Travincal. Ten muchísimo cuidado por que está plagado de magos y guerreros que intentarán cortarnos la cabeza.



Es hora de contratar a un mercenario con la cualidad del hielo y rellenar nuestro cinturón de pócimas de energía. Acaba con el consejo.



Retrocede hasta separarlos para que los enfrentamientos sean con un máximo de tres. Combatir contra más sería un suicidio.



Ten mucho cuidado, ya que entre los miembros del consejo hay *tres huesos duros de roer* que harán de jefes finales. Si te ves apurado no dudes en volver al pueblo.



Repite esta operación hasta terminar con todos y obtener el rompecabezas de Dhalim, además de todos los objetos y monedas que nos dejarán.



Introduce todos los objetos: corazón, cerebro, ojo y rompecabezas en el cubo Horádrico y crea el arma de Khalim. Podrás destrozar el Orbe Impositor.



Después vuelve al Bazar de Kurast y al Noroeste verás unas escaleras que te conducen hasta el Templo en Ruinas. Baja por ellas.



Mata a todos los enemigos que allí se encuentren y busca por la zona el tomo de Lam Esen.



Vuelve al pueblo y llévale el tomo a Alkor: éste nos lo agradecerá con cinco valiosos puntos de habilidad que podremos añadir a nuestro inventario de estadísticas.



Después vuelve a Travical y busca el famoso Orbe Impositor que debes destruir. Te abrirán unas escaleras que van hacia la represión del odio. Baja por ellas...



... hasta el Nivel 3. En el nivel 1 no tendrás muchas dificultades ya que con mucha paciencia y poco a poco podremos encontrar la bajada al nivel 2 sin problemas.



Allí lo mejor será que limpies la zona para conseguir más nivel.



En el Nivel 3 avanza muy despacio y saca uno a uno a los enemigos. Pronto te encontrarás con Mefisto. Lo mejor es enfrentarse a él sin ningún esbirro a su alrededor.



La estrategia a seguir cuando te enfrentes con esta bestia es la misma de siempre: abre un portal hacia la ciudad y bla, bla, bla...



Cuando termines con él, no olvides recoger todo el oro que se encuentra en su templo, ya que llenará nuestras arcas de una forma desmesurada.



Después, despídete de todos en la ciudad y coge el portal que se ha abierto en el centro de la pantalla: de esta forma comenzarás el último Acto.



Acto IV



Aparecerás en la Fortaleza del Pamdemónium. Date una vuelta por ella y luego vuelve a hablar con el Arcángel Tyrael. Debes salvar el alma perdida de un...



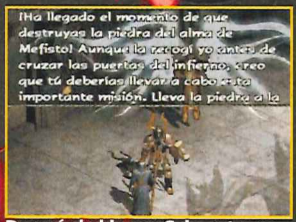
... Arcángel llamado Izual que se encuentra bajo la forma de un demonio. Baja hasta las Estepas Exteriores con cuidado. Busca las escaleras que conducen...



... hasta las Llanuras de la Desesperación. Allí busca a Izual. Para acabar con él ejecuta el viejo truco del portal.



Cuando termines con él, vuelve a la Fortaleza del Pamdemónium y habla con el Arcángel Tyrael. Te dará como recompensa dos nuevas habilidades.



Después habla con Cain, esta vez te pedirá que destruyamos la piedra espiritual de Mefisto en la forja del infierno.



Para encontrar la forja debes volver a las Llanuras de la Desesperación y buscar unas escaleras que conducen a la Ciudad de los Malditos.



Avanza despacio para sacar el menor número de enemigos. Cuando hayas limpiado bien la zona busca la Forja del Infierno.



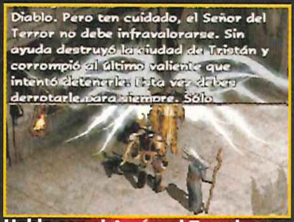
Ten cuidado, ya que allí te espera Hefasto, el fabricante de armaduras. La táctica para acabar con él es la de siempre. Portal y...



Cuando termines con él recoge el martillo que tira al suelo. Dirígete hacia la forja del infierno, que no debería estar muy lejos, y rompe con el martillo que acabas...



... de recoger la piedra espiritual de Mefisto. Hazte con las gemas que están esparcidas por el suelo y vuelve a la Fortaleza del Pamdemonium.



Habla con el Arcángel Tyrael y con Cain: te felicitarán. Te anuncian que es la hora de culminar el trabajo eliminando al mismísimo Diablo. Vuelve al Río de Llamas.



Una vez allí busca al Arcángel Hadriel, que te dirá lo que debes hacer para enfrentarte a Diablo.



Avanza con muchísima cautela y entra en el Santuario del Caos. Ten mucha precaución ya que allí se encuentran los enemigos más temibles. Limpia la zona y no se...



... te ocurra abrir ninguno de los sellos. Tendrás dos a cada lado y otro en el centro. Abre el que está en la parte inferior derecha. Al hacerlo se transportarán algunos...



... enemigos hasta tu posición: acaba con ellos. Después abre el sello de la parte superior derecha y verás que esta vez no hay ningún enemigo.



Ahora vete a la izquierda y abre el sello inferior. Como verás no tiene enemigos. No pasa lo mismo con el de arriba. Cuando lo hagas aléjate para que no te maten.



Ya solo queda el sello del Norte. Crea un portal hacia la Fortaleza del Pamdemónium, después abre el sello y lucha. Si acabas con su jefe todos morirán y vendrá Diablo.



Crea un portal a la Fortaleza y vuelve cada vez que tengas que reponer fuerzas. ¡Ah! y ábrelo lejos del campo de batalla.



Aprender la rutina para acabar con esta bestia no es muy difícil. Primero te atacará con anillos de fuego que no causarán ningún estrago en tu barra de vida.



Después, cuando estés a media y corta distancia te atacará con oleadas de fuego que tendrás que esquivar muy cuidadosamente.



Por último, a corta distancia te atacará con un poderoso río eléctrico que hará que tu barra de salud baje a la velocidad de la luz. Lo mejor es que te separes de él.



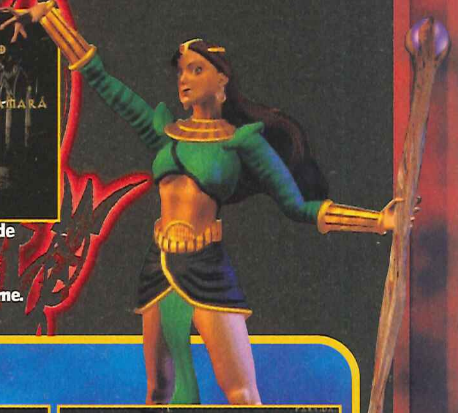
Después pégale *mamporros* como un poseso hasta que se te acaben las pócimas de energía. Huye hacia el portal y equípate con pócimas. Repite la estrategia hasta el final.



Cuando termines con él tendrás 90 segundos para recoger todos los objetos que están esparcidos por la pantalla antes de que termine el juego.



Después, podrás comenzar de nuevo en un nivel llamado *Pesadilla*. A partir de ahora tendrás el trato de Sir o Dame.



Consejos

Altares



Frío: este altar te dará máxima resistencia al hielo.



Resistencia: con este podrás correr todo lo que quieras sin que tu barra baje.



Relámpagos: da máxima resistencia a los rayos.



Experiencia: incrementa la experiencia recibida por cada bicho aniquilado.



Maná: tu capacidad para recuperar maná mejora.



Fuego: máxima resistencia al fuego.



Veneno: máxima resistencia al veneno.



Escudo: tu defensa aumenta de nivel.



Vitalidad: rellena la salud.

Recuperar el cuerpo



Si has perdido tus objetos al morir y quieres recuperarlos salva la partida y sal de ella. Al volver encontrarás el cuerpo tirado en la ciudad del Acto en el que te estés.

Fórmulas del cubo Horádrico

Anillos de resistencia

Introducir	Resultado
2 topacios + 1 Anillo	Anillo del Coral (resistente a los rayos)
1 Ruby + 1 Anillo + 4 Pociones explosivas	Anillo de Garnet (resistencia al fuego)
1 Esmeralda + 1 Anillo + 4 Antídotos	Anillo de Viridian (resistente al veneno)
1 Zafiro + 1 Anillo + 4 Pociones descongelantes	Anillo de Cobalt (resistencia al frío)

Objetos mágicos

Introducir	Resultado
1 Gema perfecta de cada tipo (excepto calaveras) + 1 Amuleto	Amuleto de Prismatic (Resistente a todo)
3 Anillos*	1 Amuleto
3 Amuletos*	1 Anillo
3 Gemas perfectas + 1 objeto mágico	Objeto mágico de nivel superior

Gemas

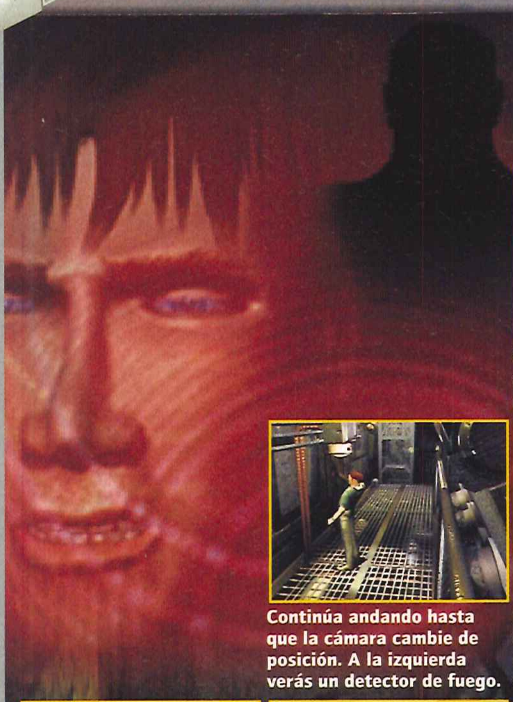
Introducir	Resultado
3 Gemas iguales de cualquier nivel	1 gema de nivel superior

Pociones

Introducir	Resultado
3 Pociones de Maná + 3 Pociones de vida	1 Poción rejuvenecedora
3 Pociones de Maná + 3 Pociones de vida + 1 Gema	1 Gran Poción rejuvenecedora
1 Pociones de vida + 1 Poción de gas extrangulante	1 Antídoto

Nivel oculto de las vacas

Introducir	Resultado
Tomo de la ciudad + Pierna de Wirt*	Granja de ganado vacuno



Esta segunda entrega de «A Sangre Fría» nos lleva en tren hasta tres zonas nuevas en las que el peligro acecha en cada esquina. ¿El final de esta aventura?... el próximo mes.

El tren



Verás una secuencia en la que te introduces en el interior de un tren.

Colócate frente a la puerta e inmediatamente...

... busca en el inventario la mina. Colócala en la...

... puerta. Espera a que explote y entra en la sala de máquinas.



Continúa andando hasta que la cámara cambie de posición. A la izquierda verás un detector de fuego.

Espera a que baje el técnico del ascensor y habla con él. Cuando termines dirígete al ascensor.

Selecciona tu arma para acabar con los guardias que te esperan en la puerta del ascensor.

Vete hacia la otra puerta y haz un escáner con el rémora: detectará un robot al otro lado del pasillo.

Cuando veas que el robot ha desaparecido, cruza la puerta.



Ve por el pasillo y entra por la puerta que tienes al frente.

Coloca la mina en el punto de recarga que hay a la izquierda. Cuando puedas...

... abandona la habitación antes de que entre el robot. Vuelve y coge la mina.

Regresa al pasillo y abre la puerta que de la izquierda: es la sala de comunicaciones.

Usa el rémora: en el ordenador hay información sobre esa estancia.

Vuelve a la habitación en la que eliminaste al robot. Entra por el fondo.



En esta habitación acaba con todos los guardias que aparezcan...

... y dirígete hacia la puerta de la izquierda.

Puedes usar el rémora en la sala de control de armas: allí tienes mucha información.

Vuelve a la sala anterior y entra por la puerta que hay enfrente. Mata a todos los guardias que aparezcan.

Vete por la otra puerta y habla con el prisionero: te revelará la existencia de una sonda que reinicializa...

... bomba. Aparecerá una cuenta atrás en la pantalla: es el tiempo que tienes antes de la explosión.



Entra en la siguiente habitación y usa el rémora en el ordenador.

Tendrás información sobre el prisionero: abre la taquilla 23 para...

... recoger sus pertenencias. Allí, podrás hacerte con la sonda. Vuelve a la...

... habitación donde está el robot muerto. Sigue a la derecha hasta el vagón 4.

Recibirás una mala noticia: hay un láser al otro lado de puerta que te impide pasar.

Vuelve de nuevo al vagón 5.



Regresa a la sala de comunicaciones y usa el rémora.

Con el rémora podrás desactivar el láser que custodia la entrada del vagón 4.

Regresa de nuevo –y todo lo rápido que puedas– al vagón 4.

Atraviesa la primera habitación. En la siguiente colócate al lado izquierdo, frente la puerta.

Usa el rémora para escanear la habitación.

Detectará un robot patrullando la habitación.



Abre la puerta: coloca la mina en el punto de recarga sin que te vean.

Escóndete tras las cajas y espera a que la mina haga su trabajo.

Cuando el robot muera ve hacia el ascensor que baja al muelle de carga.

Mata al guardia y habla con el técnico. Amenázale y pregúntale sobre el pozo 66.

Usa de nuevo el rémora para encontrar del pozo 66. Sube al nivel superior.

Tan rápido como puedas, elimina a los tres guardias que custodian el ascensor.



A tu derecha te encontrarás el pozo 66.

Usa en él la sonda de reinicialización.

Dirígete al final de la habitación y sal por la puerta de la izquierda.

Sube las escaleras y tan pronto como las ametralladoras comiencen a disparar retrocede.

Regresa de nuevo al vagón 5 y dirígete a la sala de comunicaciones.

Usa el rémora en esta sala para autorizar el control de las ametralladoras.



Ahora dirígete a la sala de control de armamento y usa el rémora en el ordenador.

Ahora podrás destruir la ametralladora del vagón 4.

Regresa de nuevo al vagón 4 y sube las escaleras de nuevo.

A continuación cruza el vagón por el techo y desciende las escaleras al otro lado.

Entra por la puerta y usa el rémora en el terminal.

Los guardias ya están encerrados. Ahora puedes subir por las escaleras.



Recorre el techo del convoy hasta entrar en el vagón 3.

En el siguiente pasillo sube las escaleras

Avanza por el tejado del vagón y baja por las escaleras que hay al otro lado.

Entra por la puerta grande.

A continuación ve por la puerta que hay en el centro de la pantalla y entra por la de la izquierda.

Baja en el ascensor al garaje.



Acércate sigilosamente al guardia y deshazte de él con un puñetazo. Sube por las escaleras.

Elimina al segundo guardia.

Sube las escaleras hacia los servicios.

Acércate a la puerta y usa el rémora para escanear en busca de algún robot patrulla.

Espera a que el rebot pase y coloca la mina en el punto de recarga.

Vuelve a la habitación anterior y espera a que explote el robot.



Sal por la izquierda y entrarás en un pasillo. Allí verás una puerta de alta seguridad.

Usa el rémora en ella.

Esto alertará al robot restante, que te seguirá.

Escóndete de nuevo en los servicios y espera a que el robot explote.

A continuación recoge la mina y dirígete a la puerta de alta seguridad.

Ahora la encontrarás completamente abierta.



Atraviesa las dos siguientes habitaciones hasta llegar al vagón número 2.

Entra por la puerta de la derecha y usa el rémora en la consola. Abre la escotilla principal.

Vuelve a la habitación anterior y sal por la puerta de la izquierda.

Dispara al guardia y habla con el técnico.

Coge el ascensor para bajar al nivel inferior.

Está cerca de los tubos de misiles.



Acércate el tercer tubo de misiles.

Usa el rémora para abrir la escotilla e intenta desplegar la plataforma de mantenimiento.

Sube al nivel superior y pregúntale al técnico sobre la plataforma de mantenimiento.

Este te dirá que necesitas una autorización. Regresa de nuevo a la sala de comunicaciones en el...

... vagón número 5 y emite la autorización como Dios manda.

Vuelve de nuevo al vagón número 2 y despliega la plataforma de mantenimiento.

Especial A Sangre Fría (2)



Sube a la plataforma.

Al otro lado, baja por las escaleras.

Entra por la puerta –la que hay en el centro de la pantalla–.

Ve a la izquierda y sal por el pasillo que se abre al fondo en la pantalla.

Entra en el pasillo y verás que la puerta de la derecha está cerrada.

Esta solo puede abrirse desde la sala de recarga de los robot.



Acércate a la sala de recarga y dispara al robot para alertarle.

Y espera a que elimine al robot.

Ve hacia la puerta que se encontraba cerrada y la verás abierta.

Ahora puedes entrar en el vagón número 1.

En la siguiente habitación acaba con el guardia. Sal por la puerta que hay frente a tí.

Recorre el pasillo hasta el final.



En esta habitación elimina al guardia.

Y dirígete hacia el final del pasillo.

Entra en la última celda y verás a Chi custodiada por un guardia.

Espera que Chi se deshaga del guardia de una patada. ¡Remátalo!

Sal de la celda y recorre todo el pasillo. Vete por la puerta de la derecha.

Abandona la sala por la puerta de la izquierda.



Entra por la puerta de la derecha, elimina al oficial y lárgate de allí.

Recorre el pasillo hasta el final. Sal por la puerta de la derecha y elimina al oficial.

Recoge las llaves de la caja fuerte que te encontrarás.

Regresa a la sala principal del vagón número 1.

Usa las llaves y dale la suya a Chi.

Usad ambos las llaves en el lugar que corresponda.



Dirígete hacia la celda 4.

Intenta usar la escalera, pero verás que la escotilla está cerrada.

Vuelve tus pasos hacia la celda 1.

Usa el rémora para abrir la escotilla

Regresa a la celda 4 y sube las escaleras.

A continuación vete hacia el puente y elimina a los guardias.

La zona especial



En este lugar tomarás el control del tren...

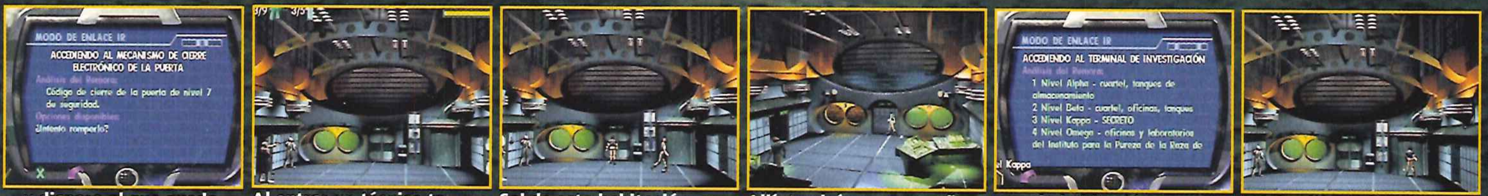
... y terminarás la misión con una nueva secuencia.

La nueva fase comienza fuera de la zona especial.

Tendrás que distraer a los guardias cerrando el capó del camión.

Uno de los guardias se acercará a investigar.

Da la vuelta por el otro lado del camión, pégale un puñetazo al otro guardia...



... y dispara al que queda. Usa el rémora en la puerta para desbloquearla.

Al entrar un técnico te preguntará por tu acreditación.

Sal de esta habitación por la puerta que hay al frente.

Allí tendrás una pequeña conversación con uno de los técnicos. Usa el rémora en el ordenador que hay...

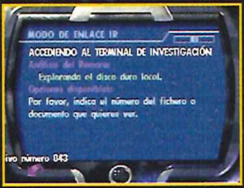
... en la habitación: accederás a información sobre el proyecto Vodyanoy y el control de seguridad de las puertas.

Sal de allí por donde entraste y usa el ascensor para ir al nivel inferior.

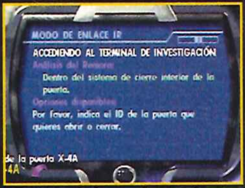




Continúa hasta el final del escenario e intenta acceder por la puerta de la derecha.



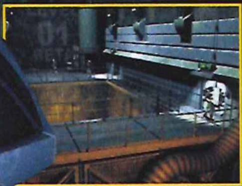
Usa el rémora en la puerta.



Te proporcionará un número que te será muy útil en el ordenador de la planta superior. Vuelve a la...



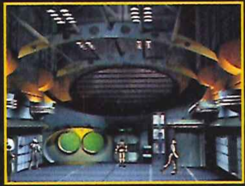
... planta superior. Introduce el número en el ordenador y recibirás otro de identificación importantísimo.



Dirígete a la puerta y aprovecha que el guardia esta distraído para abrirla. Entrar en la habitación.



Registra al técnico muerto y recoge su identificación.



Vete de nuevo a la planta superior y sal por la puerta que hay a la derecha.



Allí tendrás que mostrar la identificación a un guardia: te permitirá el acceso.



Sal por la puerta de la izquierda y recoge un cable en esta habitación.



Baja en el ascensor hasta el nivel beta y en la siguiente habitación manipula la trampilla roja que hay en el ascensor.



Otro técnico volverá a preguntarte por la identificación.



Una vez abierta la trampilla podrás bajar al hueco del ascensor.



Usa el cable con el gancho para descolgarte al siguiente nivel: te encontrarás en el nivel Kappa.

La sesión Kappa



En el descenso el cable se partirá y no podrás regresar al nivel Alpha Beta.



Usa el rémora en la puerta.



Usa BEELZEBUB.



En la siguiente habitación dispara a la *minibots* y recoge la munición de los muertos.



Dirígete al fondo de la habitación y sal por la puerta de la izquierda. Continúa hasta el...



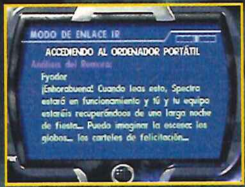
... final del pasillo, dobla la esquina y avanza hasta el final. Entra por la puerta de la izquierda.



En este lugar encontrarás un ordenador portátil donde puedes usar el rémora.



Reinicia el ordenador y lee los correos electrónicos.



En este ordenador podrás encontrar la combinación de la caja fuerte.



Cuando salgas de esta habitación verás un robot descomunal.



Es el momento de volver a la habitación donde esta el ascensor. Evita al robot en tu camino.



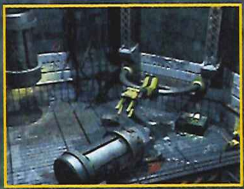
Entra por la puerta del centro –a tu izquierda– donde encontrarás una caja fuerte.



Introduce la combinación que encontraste en el ordenador portátil y recoge el fusible de la caja fuerte.



Sal de la habitación y, en la siguiente, hazlo por abajo... a la izquierda.



Una vez allí entra por la puerta de la derecha. Verás un gran brazo mecánico. Usa el rémora en el...



... terminal cerca del brazo: te dirá que las vainas necesitan potencia para poder activar el mecanismo.



Sal de esta habitación y vuelve a la del ascensor. Dirígete de nuevo al pasillo donde viste al robot...



... y al doblar la esquina entra por la segunda puerta a la izquierda.



Sube las escaleras y usa el fusible para proporcionar potencia a las vainas.



Regresa a la habitación del brazo mecánico y asegúrate de que te sigue el robot.



Una vez dentro espera a que entre el robot y acciona el brazo mecánico: el monstruo será...



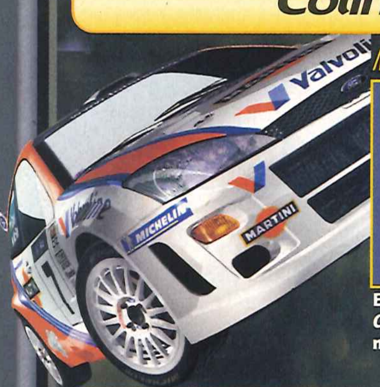
... reducido a chatarra. Registra al robot y recoge la llave Chip. Vuelve a la habitación principal...



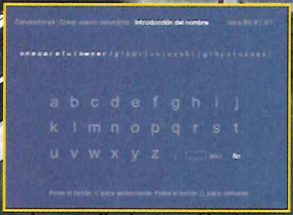
... hacia la puerta del ascensor que está bloqueada. Usa la llave Chip: te encuentras en la sesión Omega.

¿Cómo terminará la apasionante aventura de nuestro súper agente especial? Ya falta muy poco...

Colin McRae Rally 2.0



Modo Trucos





En la pantalla de *Creación de Conductor* introduce como nombre:

ONECAREFULOWNER para obtener todos los coches.



COOLESTCAR para conseguir el Ford Puma.



JIMMYSCAR para hacerte con el Ford Sierra Cosworth.



JOBINITALY para conducir el maravilloso Mini Cooper S.

Modo Arcade



OFFROAD para manejar el Mitsubishi Lancer Turismo.



HELLO RAZU AND FLEA para que aparezca la figura de un gato –¡pues parece un conejo!– en los menús.



Si escribes **GREATBALLSOF** conseguirás que tu coche dispare bolas de fuego.

Modo Contrareloj



Con **RUBBERTREES** tu coche rebotará como un muelle.



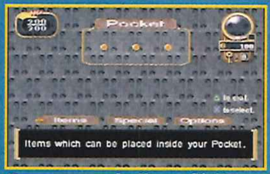
Escribiendo **EASYROLLER** tu coche se convertirá en un Big Foot.



Introduciendo **MOONLANDER** gozarás de una gravedad ultra baja.

Alundra 2

Dinero fácil



Para conseguir dinero fácil en cualquier fase...



... solo tienes que –una vez terminado con todos los enemigos de un mismo nivel–...



... volver a cargar la partida guardada...



... y matar de nuevo a todos los monstruos.



Cuando lo hagas, conseguirás más dinero.

Tombi !2

Seleccionar nivel y todas las armas



Cuando en el menú principal aparezca *Comenzar Juego* y *Cargar Juego*, pulsa **L1 + R1** y presiona **Círculo, Triángulo, Cuadrado y X**. Oirás un sonido que te confirmará el truco. Ahora puedes elegir nivel y armas en culquier lugar del juego.

Strider 2

Juega con Strider Hien



Completa el juego una vez para poder jugar con *Strider Hien*.

Turbo Infinito



Completa el juego con Strider Hien y tendrás turbo Infinito.

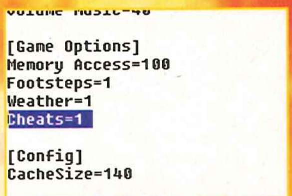


Baldur´s Gate

Modo Trucos



Abre el fichero Baldur.ini...



```
[Game Options]
Memory Access=100
Footsteps=1
Weather=1
Cheats=1

[Config]
CacheSize=140
```

... y añade la línea Cheats=1 en la sección de [Game Options]. Graba el fichero –con los cambios– y ejecuta el juego.



Una vez dentro de él, presiona CTRL+TAB para sacar la consola e introducir los trucos. Recordad que debéis teclear Cheats: antes de cada truco.



Con FirstAid() crearéis 5 pociones de curación y de neutralización de veneno y un *scroll* para convertir piedra en carne.



Midas() te da 500 unidades de oro.



CowKill() crea un hechizo si estás cerca de una vaca.

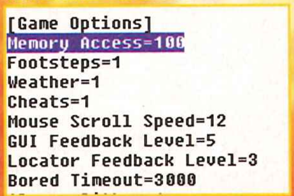


Con CriticalItems() reaparecen todos los objetos críticos.



ExploreArea() marca todo el área como si estuviera explorada.

Modo Gore



```
[Game Options]
Memory Access=100
Footsteps=1
Weather=1
Cheats=1
Mouse Scroll Speed=12
GUI Feedback Level=5
Locator Feedback Level=3
Bored Timeout=3000
```

Edita el archivo Baldur.ini y añade la línea: Memory Access=100



Cuando arranques el juego, en las opciones, aparecerá el botón *Sangre*.

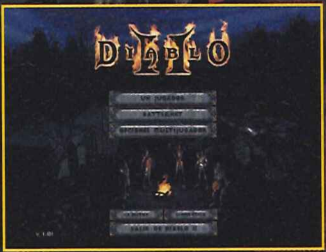


Diablo II

Nivel Oculto



Debemos tener una *pierna de Wirts*, habernos terminado el juego, un tomo del hechizo *Portal a la Ciudad* –que contenga un pergamino– y el cubo Horádrico.



Cuando hayamos completado el juego, viajamos hasta el campamento de las Arpías en el primer acto, e introducimos la pierna de Wirts y el tomo en el cubo Horádrico.



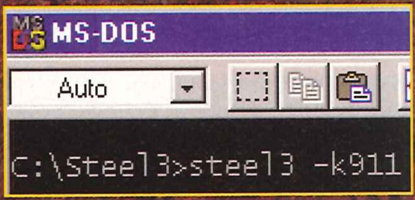
Activamos la transmutación y los objetos desaparecen, pero veremos que se materializa un portal rojo que conduce al nivel secreto de las vacas.



El nivel es bastante difícil, pero a cambio obtendremos pociones, armas y tesoros, además de la oportunidad de conocer al Rey de las Vacas y sus bovinos del infierno. ;)

Steel Panthers III

Modo Gore



Si quieres activar el modo Trucos debes ejecutar el juego con el parámetro -k911.

Tarzan



Durante el juego escribe estas palabras...



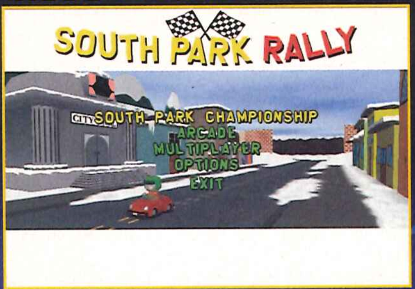
stanimals Todos los enemigos caen dormidillos.



ststage Podremos seleccionar nivel de juego.

South Park Rally

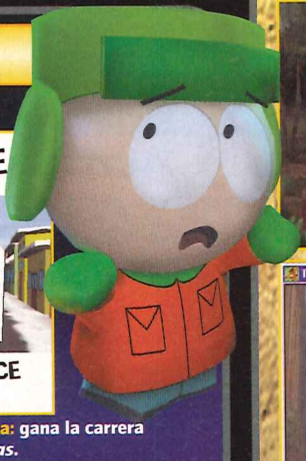
Modo Trucos





Para activar el modo trucos, completa el *Championship* de manera perfecta, sin usar nada. Una vez hayas hecho esto, podrás descubrir los siguientes pilotos ganando una carrera específica.

Damian: gana la carrera *New Year*. Grandpa: gana la carrera *Halloween*. Jesús: gana la carrera *Christmas*. Mephisto: gana la carrera *Independence Day*. Señor Mojón: gana la carrera *Spring Cleaning*. Satan: gana la carrera *New Year*.



Army Men Air Combat



Nieveles



Level 2: Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha.



Level 3: Arriba, Abajo, Izquierda y Arriba.



Level 4: Abajo, Arriba, Izquierda y Derecha.



Level 5: Abajo, Arriba, Izquierda y Abajo.



Level 6: Abajo, Arriba, Derecha y Abajo.



Level 7: Izquierda, Abajo, L y Arriba.



Level 8: Izquierda, Abajo, L y Arriba.



Level 9: Izquierda, Abajo, L y Abajo.



Level 10: L, Arriba, Izquierda y Abajo.



Level 11: L, Arriba, Izquierda y Arriba.



Level 12: L, Arriba, L y Abajo.



Level 13: L, Abajo, Arriba y Izquierda.



Level 14: R, C-Derecha, Arriba y Derecha.



Level 15: C-Abajo, L, Abajo y Abajo.



Level 16: R, C-Izquierda y Derecha, Arriba.

Turok 3

Activar trucos



Para que estos códigos te funcionen debes introducirte en el menú *secrets* que hay en la pantalla principal.

Ver los créditos

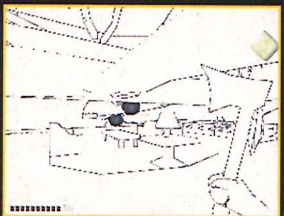




Después, solo debes pulsar en Enter New Secret e introducir seis Alces verdes en los huecos que tienes arriba para ver los créditos del juego.

Modo Pen & Ink







Para jugar en el modo *Pen & Ink*, introduce un león rojo, un caballo púrpura, un alce verde, un pez verde, un león rojo y un águila roja.

Cruis´n USA

Nuevos coches



Para conseguir tres nuevos coches pulsa a la vez C-Izquierda, C-Abajo y C-Arriba, en la pantalla de selección de vehículo.

Golden Gate Park



En la pantalla de selección de nivel mantén pulsado L y presiona C-Izquierda y C-Abajo. Para sacar el circuito de *Golden Gate Park*.

Indiana



Si quieres sacar el circuito de Indiana pulsa y mantén L y presiona a la vez C-Arriba y C-Derecha.

San Francisco

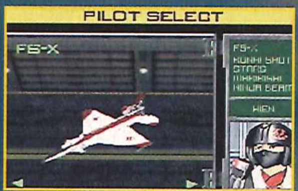


Para jugar en San Francisco presiona L, manténlo y después presiona al mismo tiempo C-Derecha y C-Abajo.

Aerofighters Assault

Elegir color





Para cambiar de color los aviones presiona R en la pantalla de selección.

Conseguir un F-15





En la pantalla donde aparece *Press Start* pulsa: C-Izquierda, C-Abajo, C-Derecha, C-Arriba, C-Izquierda, C-Derecha y C-Abajo. Ahora puedes elegir un flamante F-15.

Elegir nivel



Antes de que salga la pantalla de *Press Start* pulsa Arriba, C-Abajo, Izquierda, C-Derecha, Abajo, C-Arriba, Derecha, C-Izquierda, Z, R y Z.



Pocket Bomberman

Todos los Power-Ups



En la pantalla de *password*...



... introduce 4622...


... para comenzar la partida con todos los *power up*.

Armado hasta los dientes



En la pantalla de *password* introduce 5656.


Así obtendrás todos los *item*, vidas y armas.

Los enemigos

Introduce las siguientes claves en el menú *password* y accederás a todos los enemigos.

- Forest World.......... 1893
- Ocean World.......... 8649
- Wind World.......... 8146
- Cloud World.......... 0687
- Evil World.......... 3752

Blaster Master Metafight X

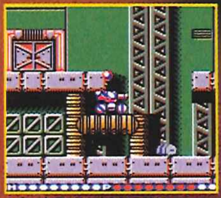
Todos los niveles

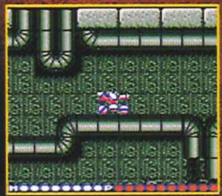


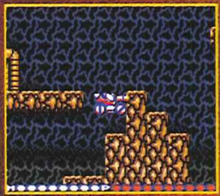
Introduce las siguientes claves en el menú de *password*.

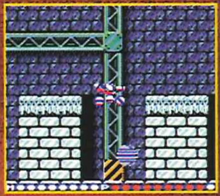

Nivel 1. E6C3D3KF


Nivel 2. E6D3D3KG


Nivel 3. E7C3D3KH


Nivel 4. E7D3D3KI


Nivel 5. F6C3D3KQ


Nivel 6. F6D3D3KR


Nivel 8. F7D3D3KT

X-Men

Misión Phoenix





En la pantalla de título pulsa Abajo, Derecha , Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, B y A, para acceder a la misión *Phoenix*.

Misión Apocalypse




En la pantalla de título pulsa Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, B y A, para acceder a la misión *Apocalypse*.



Los Autos Locos

Todos los circuitos y personajes



En el menú principal entra en opciones.



Allí escoge *Contraseña*.



E introduce MUTTLEY.



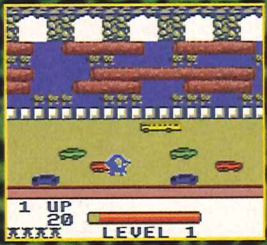
Podrás escoger entre todos los personajes...



... y circuitos que quieras.

Frogger

Activar trucos



Elimina intencionadamente todas tus ranas...



... y en la pantalla de *high score* pulsa A, B, Select y Start.

Shadowgate Classic

Pistas



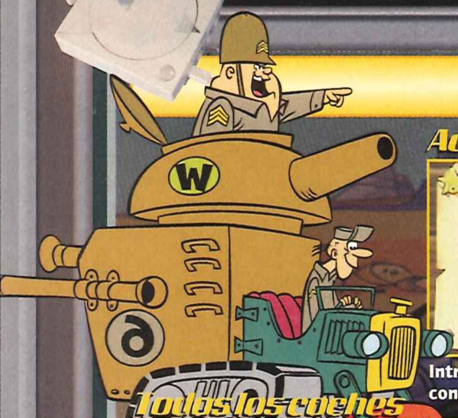
Durante el juego y en algunas habitaciones...



... pulsa select.



Ahora recibirás las pistas mediante un mensaje.



Los Autos Locos

Activar trucos



Introduce las siguientes contraseñas en el menú...

Modo invencible



Trampas: CRACKEDNAILS...

Todas las habilidades



... BARGAINBASEMENT...





Todos los coches





... WACKYSPOILERS y...

Todos los desfíos y pistas





... WACKYGIVEAWAY.

Dinamite Cop



Misión Bonus



Termina las tres primeras misiones sin utilizar ningún *continue*...



... y podrás acceder a los niveles 4, 5 y 6.

Munición ilimitada



Haz una pausa en el juego y pulsa L+A+B+Y.



Tendrás munición ilimitada para todas las armas.

Ilimitados créditos y munición



Completa las tres primeras misiones sin utilizar un...



... *continue*: tendrás munición y créditos ilimitados.

Evolution

Trajes alternativos



Pulsa X en la pantalla de selección de personaje.

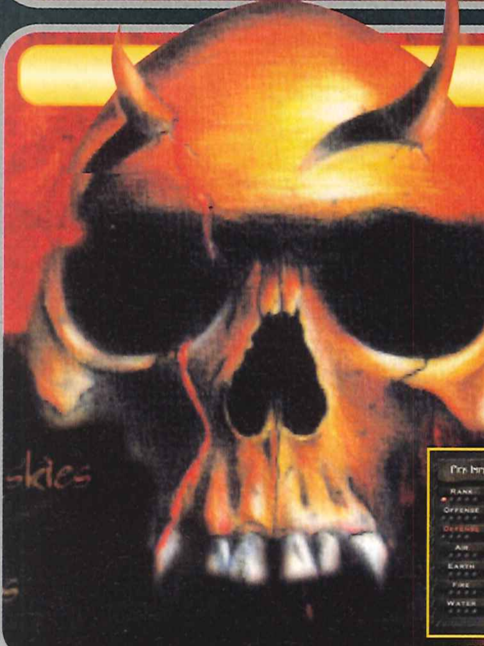
Saltar diálogos



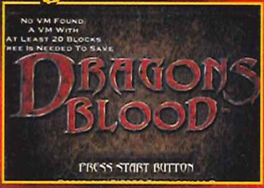
Presiona B antes de realizar un movimiento durante la batalla.



Dragons Blood



Elegir nivel



Para activarlos tendrás que encontrarte en la pantalla de Press Start Button. Pulsa X, Y, Y, X, X, Y e Y. Presiona...



... start y aparecerás en la pantalla de *New Game* o *Load Game*. Empieza una nueva partida.



Haz una pausa, pulsa los dos *trigger* hacia abajo además de A...





... y aparecerá una nueva pantalla donde seleccionar nivel.

Pausa a pantalla completa



Haz una pausa y pulsa X+Y.



Desaparecerá el menú de pausa.

CENTRO MAIL

www.centromail.es

PC HARDWARE

- **CD-R VIRGEN 74´ BULK** — ~~175~~ 125
- **CD-RW HP 8*4*32 IDE 9150i** — 44.990
- **MÓDEM ZOLTRIX RAINBOW 56k NETCLIC** — ~~11.900~~ 6.990
- **SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600)** — 9.990

PC SOFTWARE

- **DIABLO II** — ~~6.995~~ 6.495
- **GRAND PRIX 3** — ~~7.995~~ 7.495
- **ICEWIND DALE** — ~~6.990~~ 6.495
- **JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2** — ~~6.990~~ 6.495

PC SOFTWARE

- **KISS PSYCHO CIRCUS** — ~~6.990~~ 6.495
- **SHOGUN: TOTAL WAR** — ~~6.990~~ 6.495
- **SYDNEY 2000** — ~~6.995~~ 6.495
- **VAMPIRE, THE MASQUERADE REDEMPTION** — ~~7.995~~ 7.495

GAME BOY

- **METAL GEAR SOLID** — ~~5.900~~ 5.490
- **PERFECT DARK** — ~~6.990~~ 6.490
- **POKÉMON AMARILLO** — ~~5.990~~ 5.490
- **TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION** — ~~5.990~~ 5.490

DREAMCAST

- **DEAD OR ALIVE 2** — ~~8.990~~ 8.490
- **STAR WARS: EPISODE 1-RACER** — ~~9.990~~ 9.490
- **SYDNEY 2000** — ~~9.990~~ 9.490
- **VIRTUA TENNIS** — ~~8.990~~ 8.490

NINTENDO 64

- **PERFECT DARK** — ~~10.990~~ 10.490
- **POKÉMON SNAP** — ~~10.990~~ 10.490
- **TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION** — ~~8.990~~ 8.490

PLAYSTATION

- **CHASE THE EXPRESS** — ~~6.990~~ 6.490
- **PARASITE EVE II** — ~~7.990~~ 7.490
- **RAYMAN 2** — ~~6.995~~ 6.490
- **SYDNEY 2000** — ~~7.990~~ 7.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz,14 © 976 218 271

Panic Park

¡Dale a la manivela Manuel!





Últimamente hay una moda en el sector recreativo que nos ofrece la posibilidad de hacer un poquito más *el burro* que de lo normal. En esta ocasión, Namco nos obliga a luchar contra un compañero para evitar que los obstáculos...

Cierto es que este tipo de diversión resulta grotesca e incluso poco habitual, pero os podemos asegurar que es de lo más desternillante. Y es que las típicas recreativas en las que hay que dar un *mazazo* a unas cabecitas que salen de diferentes agujeros, utilizar las manos para apretar varios botones al mismo tiempo realizando estúpidas pruebas como en el famoso «Bishi Bashi» de Konami, o la antiquísima distracción rural de la rana donde hay que *encholar* las monedas por su boca se pueden contar con los dedos de las manos. Pero lo cierto es que resultan originales y aportan un grado de diversión que, hoy por hoy, no tiene precio. Algo así es «Panic Park»: una recreativa de Namco que lleva un tiempo en los salones recreativos de toda España pero que ofrece un *enchusque* descomunal.

El principal objetivo de «Panic Park» es ganar por la fuerza. ¿A que suena extraño? Pues así es.

Existen dos jugadores: el rojo y el azul, que controlamos mediante el uso de las palanquitas que podemos ver en la imagen *tocha* de la derecha.

Cuando nos ponemos a jugar debemos agarrar fuertemente la palanca del color que elijamos y controlar a dos graciosos personajes. El hecho de ganar cada fase varía según el nivel de dificultad elegido: recogiendo más monedas que nuestro contrario, evitando los árboles para no *esmorrarnos* y perder tiempo o tratando de no caer al agua siguiendo unas escuetas vías. Pero en todas ellas, lo que hay que conseguir es que el contrario no nos coma terreno con la palanca y nos haga perder la prueba a base de utilizar nuestra fuerza y peso –sí, está permitido ponerle la barriga encima–. La cosa no tiene gracia si juegan Gustavo y Nacho –por poner un ejemplo– ya que el primero podría empotrar sin problemas al segundo en una pared de un leve empujoncito.

¡Así es chavales!, «Panic Park» es un desarrollo extremadamente divertido dónde los *bakalaitos* y demás *chuletas del barrio* pueden demostar su fuerza y pericia a base de empujones, zancadillas y malos tratos al contrario con el simple objetivo de ganar mientras nos agarramos con saña a la palanca de marras.

De todas formas, debemos agradecer a Namco la gran idea de regalarnos ciertas dosis de originalidad en un sector saturado de nombres que no aportan nada nuevo salvo novedades técnicas y polígonos...

«Panic Park» es alocadamente divertido pero no es una gran alternativa frente a los avanzados «Silent Scope 2», «Tekken Tag Tournament» o «Ferrari 355 Challenge». Pero todo es cuestión de gustos y eso de fanfarronear, luchar contra un amiguete y *pasarnos tres pueblos* empujando con el coxis al enemigo es un entretenimiento que puede engancharnos de por vida. ¡Que te quites hombre!

Nacho



Dos caminos muy estrechitos, un devastador *scroll* vertical y tiburones en el fondo del agua: un sólo error y perderemos la partida.



Cada prueba tiene un tiempo límite en el que debemos finalizar la carrera. Si en ese espacio no hemos podido llegar a la meta... ¡es que somos francamente malos!



Mucho cuidado con pisar el fuego o chocarse contra los árboles nos penalizará y, lo peor de todo, es que perderemos posiciones frente a nuestro competidor.



La primera prueba es una especie de tutorial donde aprenderemos a jugar en «Panic Park». Tranquilidad, en esta fase no es necesario partirle la pierna a nuestro amiguete. ;-)



Antes de cada prueba estos dos personajillos nos explicarán el objetivo.

Listas de éxitos

Por sistemas

Playstation

1. **Resident Evil 3: Nemesis** — Capcom
2. **Colin McRae Rally 2.0** — Codemasters
3. **Gran Turismo 2** — SCE

Nintendo 64

1. **Perfect Dark** — Nintendo/Rare
2. **Donkey Kong 64** — Nintendo/Rare
3. **Pokémon Stadium** — Nintendo

Game Boy Color

1. **Metal Gear Solid** — Konami
2. **Warioland 3** — Nintendo
3. **Pokémon Amarillo** — Nintendo

Dreamcast

1. **RE Code Veronica** — Capcom
2. **Chu Chu Rocket!** — Sega
3. **Crazy Taxi** — Sega

PC

1. **Diablo II** — Blizzard
2. **Final Fantasy VIII** — Squaresoft
3. **Vampire: La Mascarada Redemption** — White Wolf

Nuestro nº 1



Diablo II

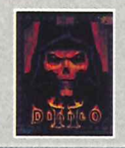
La joya de la corona de Blizzard llega al puesto de honor de Juegos & Cía.: ¡el número 1! Sí amiguetes, tanto vosotros como nosotros estamos completamente enchuscados con este pedazo de juego de rol. ¿Cuál es el tuyo?: ¿Paladín, Bárbaro, Nigromante, Hechicera o Amazona? Da lo mismo, «Diablo II»... ¡ES UNA PASADA!

Por países

- **E.E.U.U.** 1 — Sega Sports NFL 2K1 • DC — Sega
- **Japón** 1 — Dragon Quest VII • PSX — Enix
- **Inglaterra** 1 — TOCA World Touring Car • PSX — Codemasters

Vuestro Top 10

Sube · Baja · Se mantiene · Nueva entrada (N)

Pos.	Juego	Compañía	Sistemas	Tendencia	Carátula
1	Diablo II	Blizzard	PC	Sube	
2	Perfect Dark	Nintendo/Rare	N64	Se mantiene	
3	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	PSX	Baja	
4	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	PSX	Sube	
5	Final Fantasy VIII	Squaresoft	PC, PSX	Nueva entrada	
6	Gran Turismo 2	SCE	PSX	Nueva entrada	
7	Vampire: La Mascarada Redemption	White Wolf	PC	Nueva entrada	
8	Age of Empires 2	Microsoft	PC	Nueva entrada	
9	Metal Gear Solid	Konami	GBC	Nueva entrada	
10	RE Code Veronica	Capcom	DC	Baja	



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Elige los mejores juegos y entra en el sorteo de 25 gorras cada mes.

Juegos & Cía.

¿Ferrari en PSX?

¡Hola AMIGOS!

– ¿Los juegos «Ferrari 350 Challenge» y «Ferrari 360 Challenge» saldrán para PlayStation2?

– ¿Si me compro un juego de PlayStation2 lo podré usar en mi PlayStation normal?

Manuel Miralles (Salamanca)

Vamos allá con tus preguntas…

– Acclaim España, por el momento, solo distribuirá el título de Dreamcast… es decir, el «Ferrari 350 Challenge» que, a todos los efectos, es un proyecto de la propia Sega. Sobre el «Ferrari 360 Challenge» de PS2 te diremos que, por ahora, la cosa está *muy malita* y no tiene pinta de llegar a materializarse. Según Acclaim, la paralización se debe a los elevados costes de llevar la marca Ferrari en la carátula del juego. De lo que no hay duda es que el trabajo desarrollado no va a desecharse y que casi con total seguridad será reconvertido en otro videojuego.

– Este mes hemos recibido varias cartas con la pregunta de si los juegos de PS2 funcionarán en PlayStation… ¿creéis que si funcionara «Ridge Racer V» en una *play* normal sería necesario lanzar una nueva consola?



Siempre Shenmue

Hi Friends! Tengo unas cuantas preguntas sobre «Shenmue»:

1- ¿Cuándo llegará a nuestro país?

2- ¿Cuánto costará?

3- ¿Llegará al final doblado o traducido al Cristiano?

4- Me han contado que llegará por capítulos ¿es eso verdad?

José Luis Rodriguez (Málaga)

Hello mate! Vamos con las respuestas…

1- Es muy posible que llegue a España para uno de los meses más fríos del año: Diciembre.

2- El precio habitual de todos los juegos que distribuye Sega en territorio español es de 8.990 ptas. así que todo indica que «Shenmue» costará lo mismo…

3- Por desgracia, «Shenmue» no saldrá doblado a nuestro idioma. Sobre si estará subtitulado al castellano… todo indica que ¡¡¡síííííííí!!! (según Sega España).

4- «Shenmue» es una serie que cuenta con 16 capítulos. Yu Suzuki está actualmente trabajando en el segundo y tercer capítulo que, probablemente, saldrán juntos…

Preguntas… importantes

– Siguiendo el camino de los *Virtua* (Striker y Tennis) ¿sabéis si «Virtua NBA» llegará a Dreamcast? Si esto ocurre, qué juego me recomendáis: ¿«NBA 2K» o «Virtua NBA»?

– ¿Cuándo llegará la XBox a España? ¿Cuánto valdrá? ¿Qué características y diseño externo tendrá?

– He oído rumores de que la XBox y la Nintendo Gamecube se pueden juntar… yo no lo creo pero ¿es cierto?

Beñat Tardagila (Donostia)

– Aún no se sabe nada de este lanzamiento para Dreamcast y dudo que sepamos algo antes de que llegue Octubre. Sobre qué juego te recomendamos de estas dos maravillas por ahora te diremos que «Virtua NBA» es mucho más arcade que «NBA 2K»…

– Las mismas preguntas que haces tú están rondando nuestras lindas cabecitas. Asistimos en el E3 a la presentación de lo que puede llegar a ser XBox y no se habló nada del tema… ¡ Estos de Microsoft no sueltan prenda!

– Juntar, lo que se dice juntar físicamente dos objetos es posible si tienes las dos consolas a mano… otra cosa muy distinta es conectarlas para que sumen la potencia en beneficio de los juegos.

Dudas variadas

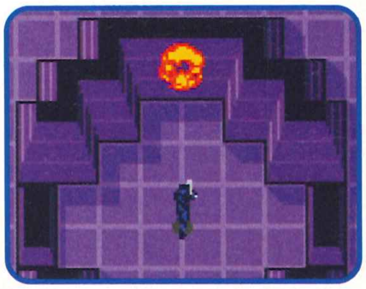
Tengo una GBC desde hace un año y unas cuantas preguntillas…

– Qué juego me compro: ¿«Mission Imposible» o «Metal Gear Solid»?

– ¿Sería una buena elección comprarme el «Barça Manager 2000» teniendo el «Ronaldo V-Football»?

– ¿Cuál es el mejor juego de coches disponible para Game Boy Color?

Carles García (Barcelona)



– Hazte un favor y cómprate «Metal Gear Solid»…

– Depende de si te gustan los *managers* de fútbol o los arcades.

– A nosotros nos encanta «24 Horas de Le Mans»… ¡es impresionante!

Game Boy Advance

Quiero comprarme la Game Boy Color pero me he enterado de que Nintendo está desarrollando la Game Boy Advance. Por eso quisiera hacer estas sencillas preguntitas.

– ¿Me compro la Game Boy Color o me espero a la Advance?

– ¿Qué precio tendrá esta última?

Luis Tato (Ciudad Real)

– En este mismo número podrás encontrar más información de esa maravillosa portátil. Contestando a tu primera pregunta, te diremos que después de lo visto no sabríamos qué decirte: Game Boy Advance es alucinante pero tardará, como mínimo, un año y medio en llegar a nuestro país… tú mismo.

– Lo más lógico es que te compres una Game Boy Color, te aprovisiones de grandes juegos y después vayas como loco a por la Advance (ya que los cartuchos son totalmente compatibles).

– Sobre precios todavía no hay nada, pero una cifra superior a las 15.000 pesetas sería un absoluto despropósito.





¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8 5ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es

Controla los elementos

Después del veranito, no viene mal echarle un vistazo a las novedades del mercado y, esta vez hemos sido especialmente selectos a la hora de ofreceros lo mejor de cada casa. ¡Vamos! control absoluto...



Jordan Grand Prix 2

Parece ser que todas las escuderías de la fórmula uno quieren hacerse un hueco en esto de los videojuegos a base de licencias. Y lo cierto es que, en este caso, se juntan el hambre con las ganas de comer y nunca viene mal que la experiencia en periféricos de Joytech se alíe con la prolífica trayectoria carrocera de este constructor de bólidos para ofrecernos, en casa, un volante muy bueno compatible con PlayStation y Nintendo 64.
Este aparatejo consta de ocho botone:, uno que emular el *Start*, otro que hará las veces del Select y seis programables, al margen de una cruceta para no tener ningún problema a la hora de navegar por los menús.
Los cambios de marcha los efectuaremos mediante una palanca situada en la parte derecha que nos ayudará a subir y bajar fácilmente sin perder el control del vehículo. También tiene una base con dos pedales para acelerar y frenar *el carromato*.
Su precio es de 14.990 ptas.

Top Gun Fox 2



Emular a Tom Cruise surcando los cielos en un *F-y pico* cada vez es más fácil ya que Thrustmaster nos ofrece una nueva palanca de juegos que, con su gran robustez y fiabilidad, se convierte en uno de los joystick más fiable del momento.
Aunque el material que predomina es el plástico *–malete* y con poca presencia–, su gran base hace que no se menee ni un milímetro aunque venga *a zurrarle* el mismísimo *Sansón con más pelo que Rosendo*. Viene acompañado de un botón corredizo que hace las labores de tercer eje –muy útil para simuladores REALES de vuelo o combate espacial–. Este modelo parece hecho aposta para que nuestro dedo pulgar sea el dueño y señor de este territorio. Además del tradicional gatillo, incorpora dos botones laterales y otro en la parte superior cubierto por un seguro que evita el lanzamiento innecesario de misiles. ¡Como en los de verdad!
El complemento perfecto para los simuladores de vuelo, que nos hará pensar que estamos en la cabina de un F-14 Tomcat surcando los cielos a más de 1.000 km/h. Su precio, desgraciadamente, aaún está por confirmar... Podéis conseguir más información en el tel. 93 590 69 60.



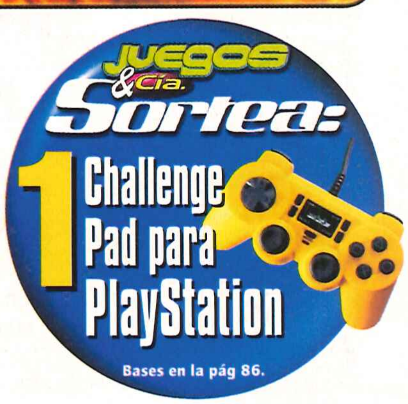
Freestyle Board

Thrustmaster lanza al mercado un nuevo producto para los amantes del *snowboard*, *surf* y del *skateboard* que nos da la oportunidad de disfrutar de lo lindo sin pasar frío mientras nos depiñamos alegremente.
Para ello nos ha preparado una tabla –tamaño real– de la que es muy difícil caerse gracias a la superficie rugosa y, por lo tanto, adherente con la que Thrustmaster ha dado forma a su ingenio. Además posee dos ejes muy duros que evitan los golpes bruscos que, inevitablemente, sufren los principiantes en este tipo de deportes. Eso sí, para girar resulta muy trabajoso por lo que la sensación se convierte en casi real.
Además de esto, Freestyle Board viene equipado con un controlador de mano con el que tendremos acceso a todos los botones del Dual Shock y que nos servirá de ayuda en juegos en los que no solo hay que correr y correr. Gracias a este accesorio podremos lucirnos en el aire realizando piruetas.
Un original invento que seguramente servirá a muchos para seguir practicando en casa lo que la lluvia les ha privado de hacer en el exterior. Su precio es de 14.990 ptas. ¿Nada más?

Sidewinder Game Voice

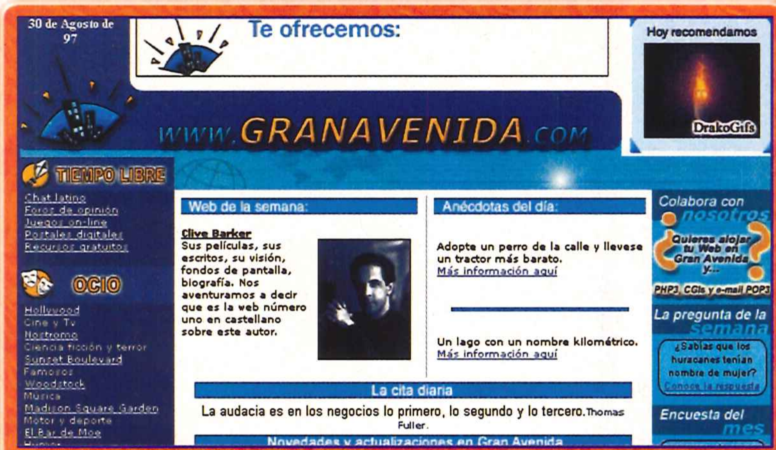


Desde hoy los juegos en red ya no serán lo mismo. Y es que Microsoft ha ido más allá de lo imaginable y ha construido un aparato con el que podremos comunicarnos con la voz.
El *aparatito* en cuestión consta de unos auriculares con micrófono pegados en la parte izquierda y de un centro de mandos con el que tendremos control absoluto para hablar a todos los participantes de la partida y gestionar las comunicaciones del juego pulsando un solo botón.
Además cuenta con otros siete botones que sirven para enlazar con los cuatro jugadores que queramos, configurando cada uno de ellos a modo de canales independientes. También cuenta con otros dos pulsadores específicos para dirigirnos a varios jugadores. Uno es el denominado *all*, que permite conversar con todos los jugadores conectados a través de este periférico, mientras que el segundo, llamado *team*, nos deja hablar con el resto de integrantes asignados en nuestro equipo. Además, Microsoft nos da la posibilidad de descargarnos –www.gamevoice.com– un programa de prueba con el que *chatear* gracias a este *aparatejo* sin tener que utilizar el molesto teclado. Así, además de ser más sencillo, no cometemos faltas de ortografía. Su precio es de 10.990 Ptas.



COMUNIDADES VIRTUALES

¿Existe algo peor que quedarse un Sábado por la noche en casa? Si os ocurre algo parecido, le mejor es que buceéis por Internet en busca de gente que piense como nosotros. Son las comunidades virtuales...



WWW.GRANAVENIDA.COM

Después de terminar la jornada laboral o de estudiar para ese horrible examen de matemáticas, es recomendable pasarse por www.granavenida.com para aprovechar nuestro tiempo libre y enterarnos de lo que se mueve por nuestra ciudad: películas, música, deportes, zonas de marcha, garitos... Pero si además lo que queremos es pasárnoslo pipa sin salir de casa, www.granavenida.com cuenta con muchas secciones para *troncharse* de risa. Excepcional la sección de destacados del día...



WWW.POBLADORES.COM

Miles de personas pueden hablar de lo que quieran en www.pobladores.com ya que los protagonistas somos nosotros. La cantidad y variedad de temas, más la posibilidad de crear nuestros propios poblados convierten a esta comunidad virtual en una de las más extensas de la red. Además, los pobladores pueden organizar lo que vulgarmente se llama KDD –léase quedada– que no es otra cosa que conocer a la gente con la cual *chateas* y hablas en los poblados. Muchas amistades nacen cada día en Internet... así que habrá que animarse ¿no? ;-)





WWW.LANETRO.COM

Por decirlo de alguna forma, www.lanetro.com es una guía de diversión y un sitio de reunión para las personas que comparten los mismos gustos.

Al teclear esta dirección, nos encontraremos con diferentes *links* a todas las ciudades de España dónde nos toparemos con información relativa al arte y la cultura, a sitios para comer y *tapear* o, por ejemplo, las salas de fiesta con más marcha. Además, www.lanetro.com tiene un *chat* donde encontrar a personas de gustos similares o entablar una conversación sana, rápida y divertida. La sección de música es realmente buena para conocer fechas de conciertos.





WWW.CIUDADFUTURA.COM

Con la frase de una comunidad distinta, www.ciudadfutura.com nos deleita con interesante y variada información sobre astrología, juegos, humor cine e incluso viajes alrededor del planeta. La *home* principal es bastante extensa y expone de una forma clara todo lo más nuevo del día.

Si queremos controversia siempre podemos entrar en cualquiera de los foros o *chats* disponibles vía *on-line*. Para los más supersticiosos, www.ciudadfutura.com tiene variados horóscopos donde destaca uno *chinaka*.







WWW.EL-AGORA.COM

Básicamente, la página *web* que nos ocupa es una comunidad de foros de discursión. Dividida en todo tipo de temas, en www.el-agora.com puede ser la casa de cualquier discutidor nato. Si tenemos una página *web* cualquiera y queremos alojar un foro, www.el-agora.com nos da la posibilidad de incluírlo de una forma rápida y sencilla. Para poder disfrutar de todos sus servicios debemos inscribírnos antes. Obviamente, es completamente gratis.



Juegos & Deporte

UEFA 2001

Comienza una nueva temporada

Infogrames también se apunta al carro del fútbol cada pocos meses. En esta ocasión, este juego huele a continuación de «UEFA Striker».


Podremos jugar en más de veinte estadios de toda Europa.


Como no pongan a Figo de madridista, en Barcelona se van a enfadar...


Podremos elegir entre varias cámaras.

Hace poco tiempo que ha comenzado la liga y ya se han dado a conocer varios productos futbolísticos que buscan nuestro *forofismo* para hacerse un hueco en nuestras estanterías.

Con la licencia oficial de la UEFA y los nombres reales de los equipos y jugadores, esta *cuasi* continuación de «UEFA Striker» mantiene las premisas de espectáculo y buen juego que ya exhibiera en el 99.


¿Pero las vengalas en los partidos no estaban prohibidas?

De todos modos, para la ocasión se han trabajado un aspecto que, a pesar de ser poco importante en el desarrollo de los partidos, sí tiene que ver con el ambiente de las gradas, con el aspecto del público y lo que hacen y dicen. Por ejemplo, ahora algunos radicales encienden vengalas de colores y emiten humo. Lo que no sabemos es si esa humareda llegará al campo y ofrecerá un aspecto parecido al de algunos partidos del año pasado que apenas se pudieron ver. Como súper novedad, el público reacciona en tiempo real a lo que ocurre en el campo: desmarques, remates, goles...

«UEFA 2001» tiene más de 20 estadios reales y todos los jugadores y clubes europeos. Como innovación increíble –según Infogrames– aparece la posibilidad de que los futbolistas se lesionen ante la entrada salvaje de algún defensa asesino.

«UEFA 2001» presume de haber sido supervisado por el mismísimo Luis Figo, centrocampista ofensivo del Real Madrid desde el pasado mes de Julio. Infogrames todavía no parece haberse enterado...

José Luis

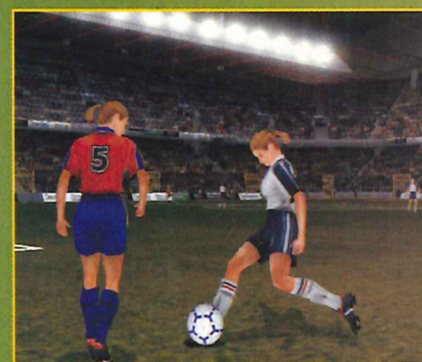
¿Fútbol y mujeres?

Sega World Wide Soccer 2001



Sega está empezando a conectar mundos que parecían irreconciliablemente separados: la red y las consolas, los gatos y los ratones y, ahora... ¡el FÚTBOL y las MUJERES!

Y es que para la nueva versión de «Sega World Wide Soccer 2001» es posible jugar con los *fornidos machos* de siempre y, también, acceder a un modo femenino que promete ser original y muy divertido... aunque sean hombres los que las controlen. ¡Quién sabe!, a lo mejor es la única posibilidad que tendremos en nuestra vida de manejarlas a nuestro antojo. ¿No os parece?



Juegos & Música


La Oreja de Van Gogh

La Oreja de Van Gogh, el cuento de hadas continúa

La Oreja de Van Gogh es, además de un grupo pop, un cuento de hadas. Comenzó hace unos tres años con un disco llamado "Dile al sol", que fue recibido por los críticos musicales sin demasiado entusiasmo y con comentarios como: pop baboso para pijos adolescentes. Al principio, las ventas del álbum no despegaban más allá del círculo de amigos y familiares; más de uno pensó que su destino iba a ser el de tantos y tantos trabajos que ha fabricado el pop nacional: el olvido.

Sin embargo, poco a poco las cosas empezaron a cambiar y el personal empezó a pedir el disco en las tiendas, primero tímidamente y después a mogollón. Y llegó una apretada agenda de conciertos. Y los premios. Y aquellos mismos críticos musicales que habían tratado con desdén las canciones de Amaia Montero (voz), Pablo Benegas (guitarra), Álvaro Fuentes (bajo), Haritz Garde (batería) y Xabi San Martín (teclados) solicitaban afanosamente una entrevista al grupo. Hoy, de "Dile al sol" se han vendido ya más de 700.000 copias.

Y hoy, el cuento de hadas protagonizado por estos jovencísimos donostiarras continúa. Ya está en la calle su segundo disco, "El viaje de Copperpot", y el mismo día en que empezó a venderse ya era disco de platino. Con sus canciones pop de agradables melodías, con sus historias casi siempre de tono melancólico, La Oreja de Van Gogh se ha convertido en el grupo pop más popular de este país.

Paola & Chiara vienen desde Italia

Desde Italia vienen Paola & Chiara con el álbum "Television" y el tema "Vamos a bailar (esta vida nueva)", que ya repiquetea con reiteración en radio fórmulas y discotecas. Ellas mismas ejercen de compositoras, aunque se han dejado asesorar por los magos del marketing para adaptar al español sus pegadizas canciones, que no aspiran a serlo del verano porque llegan con el invierno, pero sí a que no haya ni un solo españolito que no las tararea alguna vez en la ducha.

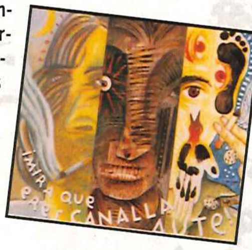

Paola & Chiara

Tess, protagonista de "Al salir de clase"

Si no lo han hecho ya cuando leas estas líneas, lo harán pronto. Un grupo de amigos que forman el grupo musical Tess se incorporarán a la serie de televisión "Al salir de clase", donde no sólo vivirán diversos avatares, sino que interpretarán sus propias canciones. Para que la rueda sea completa, a principios de noviembre saldrá al mercado real (no el televisivo) el primer álbum de Tess, "A nuestra edad". Esta eficaz técnica de marketing ha sido utilizada con cierta asiduidad en países como Estados Unidos o el Reino Unido, pero no en el nuestro.

Homenaje a los mayores

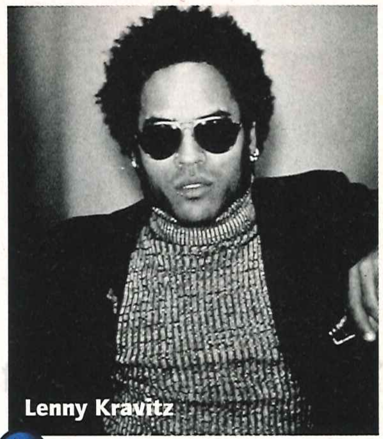
A todos los niños se les dice que hay que querer y respetar a los mayores; aunque si éstos son músicos o actores, no se les suele hacer caso, salvo para llamarles carrozas o invitarles a que se retiren porque que ya están acabados. Aunque..., quién sabe, quizás las cosas están empezando a cambiar en este país, y por eso una larguísima colección de artistas han participado en sendos homenajes al cantautor Luis Eduardo Aute y al rumbero Peret en los discos "¡Mira que eres canalla, Aute!" y "El rey de la rumba", respectivamente.



Nuevo disco de las Spice Girls el 13 de noviembre

El 13 de noviembre estará en las tiendas el nuevo disco de las Spice Girls. Aunque alguno/a de sus fans piensa que ya nada volverá a ser como antes, como cuando las chicas eran cinco, el caso es que la maquinaria está engrasada y lista para que las nenas suenen hasta en la sopa. Después de una temporada atendiendo a escándalos, maridos, embarazos, carreras en solitario, peleas y demás batallitas típicas de famosos, volverá a estar de actualidad el grupo femenino más influyente entre las adolescentes desde que Madonna se hizo mayor.


Spice Girls


Lenny Kravitz

Texas y Lenny Kravitz, grandes éxitos con temas inéditos

En pocas fechas aparecerán los nuevos discos de Texas y Lenny Kravitz. Ambos trabajos tienen varias cosas en común: que son recopilatorios de grandes éxitos, que incluyen cada uno tres temas nuevos y..., posiblemente, similar vaguería a la hora de componer de los artistas.

Y además...

En próximas fechas se anuncia la aparición del nuevo disco de Ricky Martin, también un directo de Pearl Jam, el "Crazy Atorrante" de DJ Kun, el "Menage" de Elastica, un doble CD en directo de Sabina, o el "All that you can´t leave behind" de U2, por citar algunos pocos y muy variados aspirantes a llevarse el gato al agua las próximas navidades. En cuanto a los festivales, de momento ya se puede asegurar que el FESTIMAD madrileño vuelve en el 2001 a sus fechas tradicionales, mediados de mayo, y que el Espárrago se retrasa para que no vuelva ser un festival pasado por agua.



VAQUEROS EN EL ESPACIO

"Space Cowboys" es la nueva peli de Clint Eastwood como director y actor. En este largometraje, la mirada más dura que le queda a Hollywood cuenta la historia de cuatro viejos ex astronautas -muy parecidos a esos vaqueros que ya peinan canas en westerns crepusculares tipo "Sin Perdón"- a los que la NASA se ve obligada a recurrir para solucionar un problema de órdago y muy señor mío: un satélite ruso más casposo y anticuado que la programación veraniega de cualquier televisión española, se ha descontrolado y, si nadie lo evita, provocará una catástrofe. Es la gran oportunidad de los caballeros del espacio (el propio Clint Eastwood, Tommy Lee Jones, Donald Sutherland y James Garner); es la hora de saldar viejas cuentas pendientes de juventud y de demostrar a los burócratas y científicos de la NASA que se equivocaron cuando prefirieron que en los años cincuenta viaja un mono al espacio exterior en vez de ellos.

Cualquier producción de Hollywood que trate de viajes más allá de la atmósfera terrestre asegura que ha contado con la colaboración de la NASA; en el caso de "Space Cowboys" parece que, además de una frase publicitaria, es verdad. El numeroso y complejo equipo de rodaje se trasladó para filmar escenas a los centros espaciales Johnson en Houston (Texas) y Kennedy en Cabo Cañaveral (Florida), donde no sólo molestaron a conciencia a quienes allí trabajan, sino que también consiguieron dotar de realismo a la película. En el primero de los centros espaciales citados se rodaron las escenas de aprendizaje de los astronautas, y en el segundo las de la plataforma de aterrizaje y despegue de cohetes.

En cuanto a los efectos visuales (vuelos, naves espaciales, etc.) se contó con una de las empresas de moda en este campo: Industrial Light & Magic. Sus técnicos se encargaron de dar forma a astronautas creados por ordenador y coordinarlos con los de carne y hueso, fotografiar maquetas en miniatura de naves especiales usando modernas cámaras que controlan el movimiento, pintar fondos digitales también diseñados por ordenador... En realidad, los expertos aseguran que lo más complejo y difícil fue combinar todas estas técnicas, artilugios y personajes para que no se notara que cada uno era de su padre y de su madre (actores reales y virtuales, tamaños de objetos diferentes, perspectivas de los más variados ángulos), y que el resultado final del montaje fuera un cuadro realista y no un delirio cubista.







Noticias

Romeo y Julieta a golpe de Kung Fu

"Romeo debe morir" es una trepidante película de acción enmarcada en una guerra de bandas por el control de unos muelles que enfrenta a negros y asiáticos. En el centro del fregado están los dos héroes del filme, que se enamoran, reparten golpes de kárate y kung-fu a diestro y siniestro, y se mueven a ritmo de hip hop, como si de un larguísimo videoclip se tratara. Los papeles protagonistas están interpretados por Jet Li, un actor muy conocido en Hong Kong que fue el malo de "Arma Letal 4", y Aaliyah, cantante que debuta como actriz en esta película.





Poder Latino

"¡Salsa!" es una muestra más de eso que los americanos llaman poder latino. Película firmada por apellido ilustre (Joyce Sherman Buñuel), cuenta la historia de un joven que abandona sus estudios de música clásica y se deja fascinar por la calentura de la salsa, sus bailes, su erotismo (en la peli hay chica guapa, por supuesto), su mestizaje, su vitalidad, o, dicho de otra forma, todos los estereotipos que se adjudican a un género tan discutido cuyos protagonistas no se ponen de acuerdo ni en el nombre.





Las Chicas del bar Coyote

Ellas, las chicas, son el principal reclamo de "El Bar Coyote", una película sobre la fama, la canción y el romanticismo. Las curvas de las actrices protagonistas (Piper Perabo, María Bello, Melanie Lynskey, Isabella Miko y Bridget Moynahan) son el principal reclamo para pagar la entrada (juzga tú mismo mirando las fotos que acompañan esta noticia); aunque si deseas utilizar argumentos menos frívolos para convencer a alguien de que te acompañe al cine, puedes decir que "El Coyote" constituye el debú como director de largometrajes de David McNally, un tipo que ha sido responsable de algunos de los mejores spots publicitarios de los últimos años; que Trevorn Horn es el responsable de una banda sonora de éxito; o, incluso, que también hay un prota masculino, Adam García.





Textos: Santiago Erice

Bases en la pág. 86

Las páginas del Lector

Como siempre, en esta sección encontraréis los mejores dibujos, las críticas de los justicieros más imparciales, además de una súper noticia: ¡PS2 ya se puede reservar! Y cómo no... el afinado humor de Joy & Stick.



Diablo II en la red

Estimados señores de Juegos & Cía., me llamo Fernando González, vivo en Madrid y tengo 19 años, y me dirijo a ustedes con la intención de dar mi opinión sobre «Diablo II»... en internet.

Los servidores que Battle.net ha puesto a nuestra disposición, a pesar de ser gratuitos, no cuentan con la rapidez suficiente como para acoger la gran cantidad de jugadores que, diariamente, combatimos en ellos. Y después de algunas partidas he llegado a la conclusión de que más que luchar contra las fuerzas del mal, lo hacemos contra las constantes caídas del servidor.

Tengo una conexión a internet ADSL, un Athlon K7 a 600 Mhz. y 256 MB de Ram y después de adquirir este gran juego me dispuse a luchar en el modo un jugador. Si he de decir que «Diablo II» me pareció increíble no mentiría: a pesar de ser como el primero, me lo he pasado bomba y no paré hasta terminarlo. En ese momento me dispuse a crear mi personaje en los servidores de Battle.net, creé mi cuenta, mi personaje y entonces comenzó mi suplicio.

Mis amigos decían que la capacidad de los servidores había sido incrementada, pero cuando me dispuse a crear mi propia aventura me topé con un comunicado que me avisaba de que tenía que esperar a que otros 238 jugadores crearán su partida antes que yo.

Pasaron un par de semanas y cada vez que me conectaba no sabía si me iba a encontrar con problemas o no. Todo lo anterior sin contar que una vez dentro de la partida las desgracias pueden ser mayores: la acción se para de repente y aparece un bonito cartel con el mensaje "Pulsa Esc para continuar, tu muerte te ha costado *tropecientas* monedas". Pero lo peor llegó cuando tuve que enfrentarme con Andariel al final del primer acto. Entré en sus aposentos –todo se paraba– y a continuación encontré mi cuerpo sin vida en el suelo. Así durante 17 veces.

La verdad es que he perdido toda esperanza de que alguien arregle este desaguisado. Gracias.

Fernando González (Madrid)



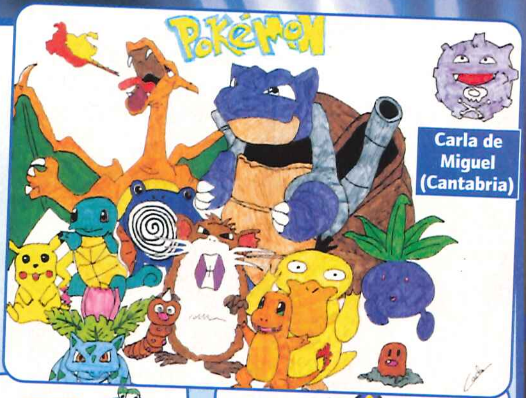


Pikachu quiere una PS2

Como sabéis, el próximo 24 de Noviembre sale a la venta la esperadísima PS2. Para tal evento, y anticipándose a los acontecimientos, Sony ha querido que nadie se quede sin su *novena maravilla* y ha puesto a disposición del público unas listas de espera para reservar la consola. Al conocer la noticia, los intrépidos reporteros de Juegos & Cía. salimos *ipso facto* de la redacción y nos dirigimos rápidamente hacia el establecimineto más cercano. Al llegar, nos encontramos unos pasillos vacíos de personas humanas pero... ¡oh, sorpresa! el primero de la cola era un tal Pikachu que, por lo visto, está como loco por conseguir una PS2. Lo cierto es que como los 150 Pokémon tengan las mismas ganas de apuntarse a la lista de espera, Sony se va a poner muy contenta. XD

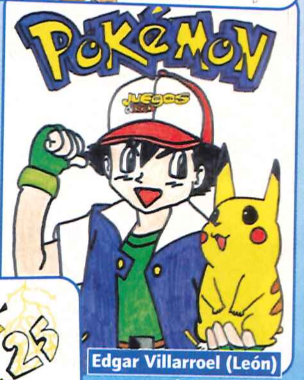
Los maestros del pincel

Esta vez han sido muchos los dibujos que hemos seleccionado para este espacio, ya que la calidad de todos ellos nos ha puesto muy difícil elegir cuáles, entre todos, son los afortunados que se llevan una gorra exclusiva de la mejor revista de videojuegos. Sin duda el que más nos ha impactado ha sido el de una Malagueña que nos ha mandado nada más y nada menos que un poster a tamaño real de una de la chicas de Dead of Alive 2, cuatro folios dibujados con un arte que muchos quisieran. Pero además como podeis comprobar también hemos recibido dibujos de los personajes más queridos de este mundillo, eso sí, lo que más tenemos son Pokémon.



Carla de Miguel (Cantabria)

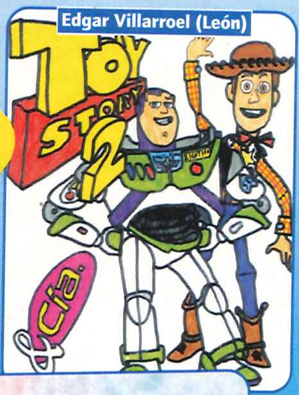

Sara Gonzalez (Guadalajara)



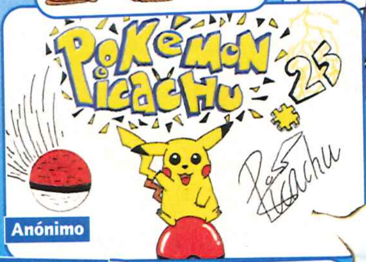
Edgar Villarroel (León)



Rosa Domínguez (Barcelona)



Edgar Villarroel (León)



Anónimo



Rosa Domínguez (Barcelona)



Carmen Castillo (Málaga)


Angel Rangel



Xavier Artieda

Staff

Directora
Cristina M. Fernández
Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García
Redactor Jefe
José Luis Sanz
Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández
Secretaria de Redacción
Sonia Luengo
Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice
Ángel Fernández

HOBBY PRESS

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Carlos Pérez
Directora de Publicaciones
Mamen Perera
Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz
Director Comercial
Javier Tallón
Directora de Marketing
María Moro
Director de Producción
Julio Iglesias
Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Directora de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4° - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4° - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2° a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Maria Luisa Cobian
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Miguel Vigil
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta
28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamerica, 1532 - 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: CADE, S. A. de C. V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. - Telf.: 531 10 91
Venezuela: Disconti, S. A. Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
12/2000
Printed in Spain

AS GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER
Solicitado control OJD

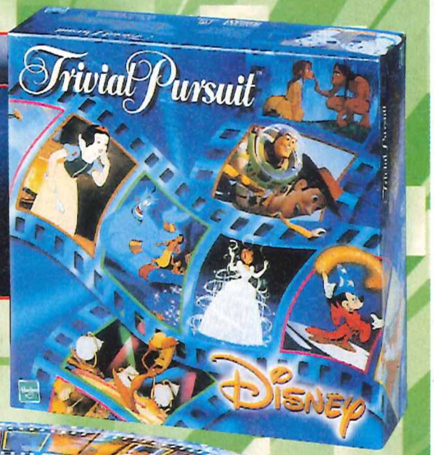


TABU

Es un divertido juego de mesa donde el tiempo corre en nuestra contra. Tenemos una palabra que explicar pero debemos ser cuidadoso, ya que existen muchos vocablos que resultan ser tabúes. Variados temas y nuevas palabras en un clásico de los juegos de mesa. Su precio es de 5.785 ptas. en cualquier juguetería...

TRIVIAL DISNEY

Edición especial Disney de uno de los juegos más famosos del mundo: Trivial Pursuit. De 2 a 32 personas pueden disfrutar de unas divertidas partidas en la que nuestro conocimientos sobre los héroes y villanos de Disney será puesto a examen. Cuesta 7.795 ptas.





¡NIÑO, A JUGAR A LA MESA!

Se va el veranito y llega el mal tiempo... Si queremos descansar un rato entre *partideja* y *partideja*, no hay nada mejor que poner la mesa y aliñarla con estos juegos. ¿Alguien se apunta?



MONOPOLY EURO

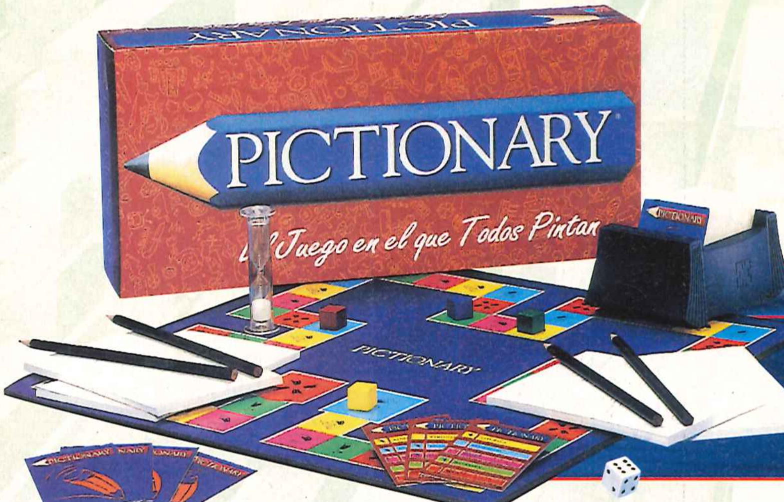
El clásico se renueva y adopta el Euro como moneda de cambio. Compra y vende las capitales de la Comunidad Europea y fabrica el mayor imperio econpomico de la Unión Europea. Búcalo en cualquier juguetería o gran almacén por 6.695 ptas.



ABALONE

¿Qué saldría de una mezcla entre el ajedrez y las damas? Pues está claro: Abalone. Sencillamente, este es un juego de mesa muy fácil y divertido que nos hará extrujarnos el cerebro hasta la extenuación a base de mover las bolitas por los diferentes agujeritos. Prepárate para todo un reto por sólo 5.295 pesetillas...





PICTIONARY

¿Eres un artista? Eso da igual, en Pictionary no gana la calidad del dibujo, sino lo rápido y bien explicado que lo hagas. Si no es así, probablemente tu equipo perderá: nuevas palabras y la misma diversión de siempre a un precio muy bueno: 4.995 *pelas*.



Bases en la pág 86.

Juegos & Cía. Sortea

Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:

HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO...(escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.

Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

10 Pads PX 2500 para PlayStation — Corporate PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



5 Juegos "Sydney 2000" para PC — EIDOS

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



25 Gorras "PC Atletismo" — dinamic multimedia

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



2 Trackball de Orbit para PC — Nostromo

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



2 Trident Pad para N64 — Nostromo

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



2 Trident Pad Pro gris para N64 — Nostromo

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



1 Challenge Pad para PlayStation — Nostromo

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



1 Camiseta de la película "El hombre sin sombra"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



Trucos y página de los lectores — Juegos & Cía

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



1 Camiseta "Vib Ribbon" — Sony

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



25 Gorros "PcFútbol 2000" — dinamic multimedia

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



El mejor juego del mes — Juegos & Cía

El mejor juego es: .... Sistema: ....
Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: .... Fecha de nacimiento: ....



GANDORES DE LOS CONCURSOS DEL MES DE JULIO

•**Camiseta "Stuart Little"** •Juan Antonio Delgado González (Albacete) •José Muñóz Molina (Granada) •Victor Aguado Frías (Madrid) •Gonzalo del Saz Compagui (Madrid) •Patricia Díaz Poza (Madrid) •Cristina Ceballos Delgado (Málaga) •Ana María Gil Martínez (Sevilla) •Rosana Nieto García (Toledo) •Enrique Zamorano García (Valladolid) •Olga Lucia Gómez Ferreira (Zamora) •**Camiseta y Gorra "Beat Manía"** •David Gonzalo Pena (A Coruña) •José Manuel Rouco Baña (A Coruña) •Carlos Iserte Moix (Barcelona) •David Martín López (Barcelona) •Mikel García Pinto (Bizkaia) •Carla De Miguel Gutiérrez (Cantabria) •Ignacio Carlos Sánchez Moreno (Granada) •Jorge Fernández Higueras (Madrid) •Daniel Andrés Casares (Valladolid) •Marta Estrada Tenorio (Zaragoza) •**Gorra "Delta Force 2"** •Ramón Amor Castro (A Coruña) • Jose Antonio Fernández Pérez (Asturias) •Moisés Bedate Tirado (Badajóz) •Manuel Molina Gómez (Córdoba) •Daniel Bornez Martínez (León) •Jose Raúl Arroyo Sauceda (Madrid) •Roberto Plata Talavera (Madrid) •José Julián Martínez Lorente (Murcia) •Diego Montero Lloréns (Murcia) •Vicente Martín Rodríguez (Sevilla) •**Juego "Diablo II" para PC** •Eric Rial Medina (Barcelona) •Jonathan Jorquera Martínez (Burgos) •Alexander Cabeza Elisondo (Guipúzcoa) •Andrés Jesús Moreno Rus (Jaén) •Jorge Peralta Vozmediano (Madrid) •**Juego "MDK 2" para DC** •Eriz Zurimendi Ocio (Alava) •Joaquín Escobar Sevilla (Almería) •José Manuel González García (Asturias) •Rafael Grimalt Bonnin (Baleares) •Javier Argote Cañizares (Madrid) •**Juego "Morpheus" para PC** •Ernesto Sánchez Mateu (Alicante) •Gloria Pons Mulleras (Barcelona) •José Francisco Ortiz Barceló (Málaga) •Alberto Patón Zapata (Sevilla) •Asier Boto Novoa (Vizcaya) •**Juego "Sim City" para PC** •Victor Salazar Bueno (Alicante) •Alvaro Gómez Peña (Cádiz) •Maribel Cebrero Romero (Córdoba) •Mª Del Mar Serrapio Vigo (La Coruña) •Hector García Gutiérrez (La Rioja) •Rubén Quintero Merino (Las Palmas de Gran Canaria) •Victor Pozuelo Hernández (Madrid) •David Rodríguez Campelo (Pontevedra) •Raúl Alcaide Alonso (Tarragona) •Gabriel Marrón Fdez (Valladolid) •**Juego "Zombie Revenge" para DC** •Esteban Pérez Macias (Huelva) •**Puzzle 3D "Castillo de Drácula"** •José Manuel Rouco Baña (A Coruña) •Angel Fernández Vázquez (Asturias) •Anna Vilamaldonado (Barcelona) •Raúl Conde Jurado (Barcelona) •Juan Gaviño García (Cádiz) •Borja Javier Bañuelos Illescas (Madrid) •Mª Remedios López López (Santa Cruz de Tenerife) •Jairo Linares Rebull (Tarragona) •Gemma Vidal Domeño (Tarragona) •Enrique Zamorano García (Valladolid) •**Puzzle 3D "El faro de Wysocki"** •Alejandro Jover Más (Alicante) •Fátima García Arguelles (Asturias) •Mónica Urquizar Alabarce (Granada) •Lorenzo Sánchez Carpi (Huesca) •Fernando Conde Estévez (La Coruña) •Francisco Javier González Pérez (Madrid) •Mª Juana Cañaveras Valdericeda (Madrid) •Abel Martínez Domínguez (Madrid) •Fancisco Javier Miranda Vargas (Málaga) •Fernando Muñóz Moreno (Sevilla).

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. 2- De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. 3- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 16 de septiembre de 2000 hasta el 15 de octubre de 2000. 4- La elección de los ganadores se realizará el 20 de octubre y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. 5-Todos los sorteos quedan circunscritos al territorio nacional. 6- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. 7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.

Juegos & Cía. Suscripciones

RECIBE TU REVISTA EN CASA

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1



Por sólo 6.000 pesetas recibe 12 números de Juegos&Cía y de regalo una estupenda Cámara Polaroid i-zone

¡Imagínate todo lo que puedes hacer!.

Diviértete con la primera cámara instantánea que hace mini-fotos que se disfrutan en el momento y que, además, se pueden pegar

SET COMPLETO: Cámara, película (6 fotos adhesivas) y dos pilas alcalinas AA

OPCIÓN 2

Por sólo 3.600 pesetas (20% de descuento) puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 300 Ptas.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta no necesita sello) o llámanos de **9h**. a **14,30h**. ó de **16h**. a **18,30h**. a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**. También puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo electrónico en la dirección **e-mail: suscripcion@hobbypress.es.**

Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


¡Concéntrate
en el balón!
BEST OF INFOGRAMES sport
PC CD ROM
Beach Volleyball
CANAL+ MULTIMEDIA
Complete version
PAL
INFOGRAMES
PlayStation
Tiradas en plancha, saques, bloqueos, mates... Toda la acción del juego real
Descubre la apasionante atmósfera del "Professional Beach Volleyball World Tour"
Compite con hasta otros tres "beach boys" en el modo multijugador
Beach Volleyball
PC CD ROM
PlayStation
INFOGRAMES
Photo by Serge Carrié - Studio 36 - Paris - (P)CANAL+ MULTIMEDIA/INFOGRAMES 2000 - Published by CANAL+ MULTIMEDIA/INFOGRAMES - © CARAPACE 2000 - Developed by CARAPACE - "Beach volleyball" is a TM of INFOGRAMES - INFOGRAMES and the INFOGRAMES logo are registered trademarks of INFOGRAMES - FIVB and the FIVB logo are registered trademarks of Federation International de Volleyball - PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.